



PLAYSTATION 3



Revista Oficial España

111 ★ ABRIL 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

REGALO ★ PÓSTER + MAPA EXCLUSIVO DE JUST CAUSE 2 ★ REGALO

2'95€

DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES JUEGOS

GRUPO ZETA

Just Cause 2

¡Libertad total para arrasar! PS3



¡ÚLTIMA HORA!

SPLATTERHOUSE
DEAD SPACE 2
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
DEAD RISING 2
F1 2010...

GOD OF WAR III

ANALIZAMOS A FONDO EL REGRESO DE KRATOS

TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN: LOST PLANET 2 ★ **COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010** ★ SUPER STREET FIGHTER IV
DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION ★ **GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY** ★ PRISON BREAK ★ **NAUGHTY BEAR** ★ BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER...

9/10 – MeriStation.com

9/10 – 3DJuegos.com

"Sería un crimen que no te los jugaras enteritos" – FHM 5/5

grand theft auto

Episodes From Liberty City™

PARA PLAYSTATION®3 Y PC

30 MARZO 2010

www.episodesfromlibertycity-eljuego.com
















© 2006-2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, el logotipo de Rockstar Games, el logotipo de Grand Theft Auto y el logotipo de Episodes from Liberty City son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Softwa "", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, el botón de inicio de Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft, y 'Games Windows' y el logotipo del botón de inicio de Windows Vista son usados bajo licencia de Microsoft. Las demás marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.

PlayStation®
Revista Oficial - España





Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Quiero una PSP con forma de napolitana de chocolate»
Mi juego favorito
God Of War III

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Me voy a comprar una figura de Snow a escala 1:1 con chistera»
Mi juego favorito
God Of War III

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Mi sueño es hacer sesiones de motion capture para EyePet 4»
Mi juego favorito
Yakuza 3



Primavera eterna en PS3

Y no es para menos. ¿Alguien recuerda un primer trimestre de año tan movido y espectacular como el de 2010? Estamos en una etapa crucial, unos días en los que el firmamento lúdico alcanza una brillantez y esplendor fuera de lo común. Estrellas de gigantescas proporciones que acaban de nacer como Final Fantasy XIII o God Of War III, con el peso de una sagrada estirpe sobre su incandescentes superficies. Y otros cuerpos celestes de similar potencia lumínica pero que describen trayectorias veloces, órbitas inesperadas que no todos saben seguir a simple vista pero que ocultan tras su estela las mismas propiedades lúdicas que los dos omnipresentes soles del videojuego. Es el caso del título que ocupa nuestra portada, Just Cause 2, un auténtico lobo con piel de cordero destinado a convertirse en la sorpresa del año por su tremenda calidad, altísimas dosis de jugabilidad y la increíble extensión de su mapeado. El mes pasado nos invadía una lluvia pertinaz con Heavy Rain, ahora le llega el turno al sol de primavera, un astro representado por tres juegazos de auténtico lujo.

Marcos «The Elf» García



1º Eduardo «Edgar & Cía» García
«O se acaba el invierno o me vuelvo a California».
Pero antes de irte, acaba de una vez por todas con El Huérfano de FFXIII.

2º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Te cambio mi cromo de Kratos por el tuyo de Bayonetta».
Con 47 años y todavía diciendo estas cosas... ¡Vaya calamidad!

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Me gusta aterrizar sobre estatuas de dictadorzuelos».
Esperemos que lo haga vestido, no como la última vez.

4º Sara «Sybil» Borondo
«Voy a llevarme a Kratos a negociar mi hipoteca al banco».
¡Anda picarona, seguro que te lo llevas a merendar a El Retiro!

5º Javier «De Lúcar» Bautista
«Después de ver MotorStorm en 3D, sé qué pedir a los Reyes».
Anímate, sólo te faltan la tele de 200 Hz, las gafas y el juego.

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, ISABEL GARRIDO, ADONÍAS, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector 902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS /+34 91.586.36.32- *larias@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*, **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

★ 111 Abril 2010

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



HEAVY RAIN



PlayStation®
Revista Oficial - España



99 GUÍA COMPLETA
Llega hasta la conclusión de Final Fantasy XIII y salva el mundo de Cocoon.

118 L.O.V.G.
El grupo vasco nos descubre cuáles son sus gustos en lo que a videojuegos se refiere.



16 DEAD RISING 2
¡Te contamos todas las novedades sobre el título de zombis más esperado del momento!





50 GOD OF WAR III
¡El Dios de la Guerra llega por fin a PlayStation 3 dispuesto a culminar su venganza!

42 LAS CHICAS DE HEAVY RAIN
Conoce a las dos bellezas que prestan su imagen y voz al juego.

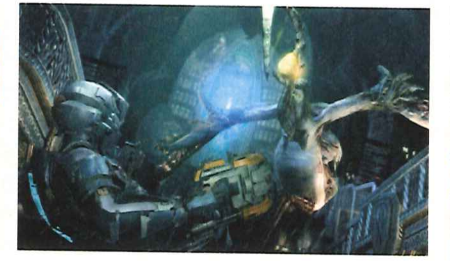
56 YAKUZA 3
Nemesis recorre las peligrosas calles de Okinawa y Tokio para hacer este esperado análisis.

News



Todo lo que necesitas saber para estar a la última











El nuevo escenario, una base espacial sobre una de las lunas de Saturno, deja pequeña a la USG Ishimura.

El terror se propaga por el espacio

Electronic Arts y Visceral Games desvelan las primeras pantallas de Dead Space 2

Los creadores de *Dante's Inferno* no se duermen en los laureles y trabajan a toda máquina en la secuela de uno de los mejores *Survival Horror* de los últimos años. La primera hornada de imágenes de ***Dead Space 2*** dejan bien patente que el reencuentro de Isaac Clarke y los necromorfos, tres años después de los sucesos narrados en la primera entrega, volverá a poner nuestros nervios, y reflejos, a prueba.

La acción de ***Dead Space 2*** transcurrirá en una gigantesca base espacial, *The Sprawl*, ubicada sobre una de las lunas de Saturno. La propagación de los necromorfos ha convertido esta próspera colonia en un auténtico tunel del terror, en el que los sustos y la muerte nos esperarán detrás de cualquier esquina.

El repertorio de mutantes aumentará considerablemente. Sobre estas líneas podréis ver algunos nuevos fichajes, como los niños necromorfos que treparán a las piernas y espaldas de Isaac cual piojos sedientos de carne fresca. Para hacerles frente, el héroe de ***Dead Space 2*** contará con nuevas habilidades (como la posibilidad de cambiar de dirección, y disparar, en los paseos a gravedad cero) y una mayor variedad en el armamento. Además de amputar los miembros de los necromorfos con la cortadora de plasma, podremos clavarles contra la pared y utilizar minas de proximidad a modo de trampas. Y desde **Visceral Games** se ha anunciado que dispondremos de un modo multijugador, aunque desvelarán más adelante en qué consiste, al igual que la fecha de lanzamiento.



Viendo lo que se logró en PS2 con Black, el corazón nos late a mil por hora al imaginar lo que Bodycount hará en PlayStation 3.









Bodycount: auténtica pasión por los shooters

Desde los estudios de **Codemasters** en la ciudad inglesa de Guilford llega una gran noticia para los *fans* de los *shooter*: Stuart Black (co-autor y diseñador del memorable *Black* de **PS2**) nos presenta ***Bodycount***, una sinfonía de destrucción y metralla que revolucionará el género. Desarrollado sobre el motor *EGO*, y desplegando diversos modos On-line, ***Bodycount*** promete recuperar el frenético desarrollo de *Black*, sin permitir a los jugadores la comodidad de parapetarse indefinidamente tras un muro, ya que los decorados se harán trizas bajo la lluvia de balas. En palabras de sus creadores, «*En **Bodycount** todo estará enfocado hacia la bala y su impacto en el entorno*». Viendo estas pantallas, no podemos ponerlo en duda. Eso sí, no llegará hasta 2011.





Crysis 2 explotará en tu PlayStation 3

Tras despertar pasiones entre los usuarios de PC en 2007, los genios de **Crytek** harán debutar la saga *Crysis* en **PlayStation 3**, explotando al máximo su nuevo motor gráfico *CryEngine 3*. Aunque no tenemos fecha de lanzamiento confirmada (se rumorea que llegará a las tiendas a principios de 2011), **Electronic Arts**, distribuidor del juego, se ha propuesto ponernos los dientes largos con estas dos impresionantes pantallas.



Split/Second, en mayo

Tras una espera que se nos hacía interminable, **Disney Interactive Studios** acaba de anunciar que ***Split/Second***, el explosivo *arcade* de conducción para **PS3** de **Black Rock Studios** llegará a Europa el próximo 21 de mayo. Ambientado en un *reality show*, este demencial juego de conducción te permitirá accionar todo tipo de trampas para neutralizar a tus rivales. Pudimos comprobarlo en el último **E3**: arrojamos un avión comercial *Jumbo* sobre los demás competidores. Tal cual.

News

El juego conservará la grotesca violencia del manga original. Prepárate para ver chorretones de sangre y cabezas estallando en mil pedazos.

Kenshiro no será el único personaje que podremos controlar. Los fans de la obra de Buronson y Hara reconocerán un sinfín de viejos conocidos.



El Puño de La Estrella del Norte llega a Europa

Tecmo Koei traerá al viejo continente el explosivo ***Hokuto Musou***, una nueva adaptación del célebre manga de Buronson y Tetsuo Hara, que aquí conocimos con el nombre de *El Puño De La Estrella Del Norte*. **Koch Media**, distribuidora del juego en España, ha tenido el buen gusto de respetar ese título y nos ha suministrado unas cuantas pantallas que emocionarán a los seguidores de Kenshiro. El juego hereda la mecánica de los *Dynasty Warriors* (te enfrentarás a hordas de enemigos a la vez) pero adaptada al espítitu hiperviolento del manga original: verás a tus enemigos explotar desde dentro, los puños de Ken multiplicarse en el aire y disfrutarás con el reencuentro de personajes inolvidables como Raoh, Rei, Mamiya o Toki. ¡Que corra la sangre y estallen las cabezas!



Agenda



18 Race Driver: GRID Platinum. Si no te hiciste en su día con este frenético juego de conducción, ahora lo podrás hacer a un precio más que apetecible.



25 Blazblue Calamity Trigger. Un divertidísimo juego de lucha 2D de nueva generación que dará que hablar...



26 Just Cause 2. La edición limitada de este impresionante Sandbox incluye mapa y contenido exclusivo descargable.



26 Resonance Of Fate. Los amantes de los RPG continúan de enhorabuena. Éste en concreto, está avalado por tri-Ace.



30 GTA: Episodes From Liberty City. Incluye dos episodios: The Ballad of Gay Tony y The Lost and Dammed.



17 Dead To Rights Retribution. Impresionantes gráficos en una historia cargada de brutales combates.



¡Lara Croft llegará a la Store!

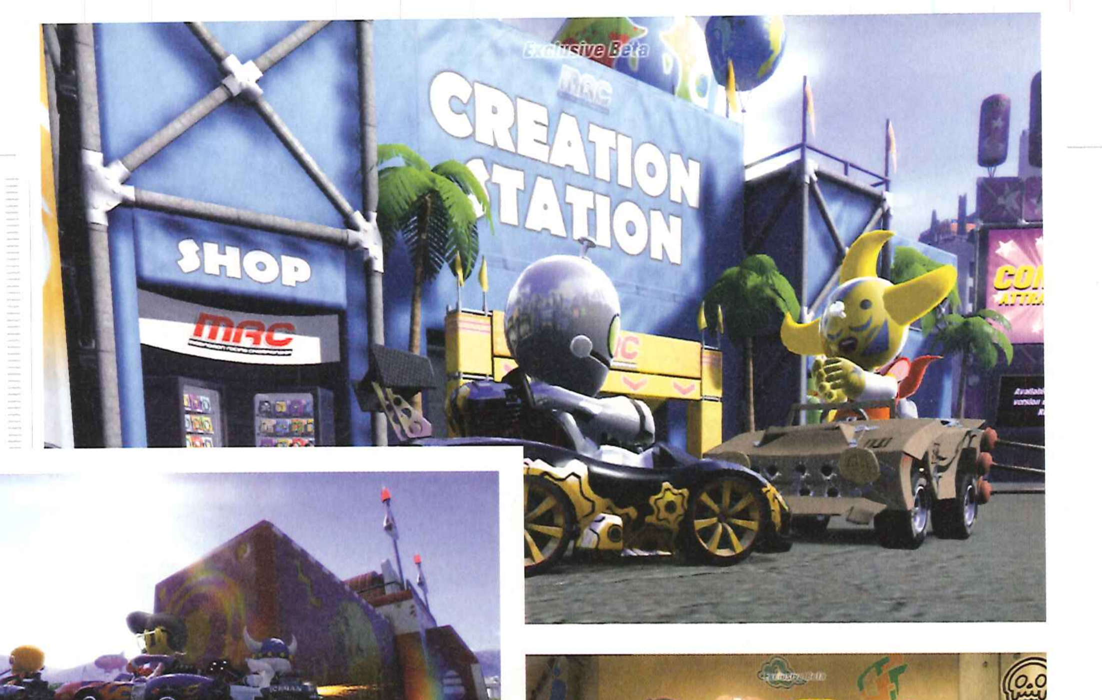
El verano nos proporcionará el reencuentro con la heroína de los *Tomb Raider*, aunque en forma de *arcade* descargable para **PS3**. ***Lara Croft And The Guardian Of Light*** combinará *puzzles* con acción *arcade* para dos jugadores en modo cooperativo. Lara unirá sus fuerzas a las de Totec, un guerrero Maya. El juego lleva la firma de **Crystal Dynamics**.





El retorno de Ace Combat

El popular *arcade* aéreo de **Namco** regresará a **PSP** con los calores veraniegos. ***Ace Combat: Joint Assault*** nos deslumbrará con pirotécnicos combates aéreos sobre los cielos de San Francisco, Londres, Egipto y Tokio, a los mandos de auténticos cazas licenciados por las principales compañías aeronáuticas del mundo. A la legendaria y accesible mecánica de los *Ace Combat* se les añade además un atractivo extra: la posibilidad de combatir contra otros siete usuarios, vía *Wi-Fi*. De momento, nos conformamos con ver la buena pinta que tiene. ¿Para cuándo un *Ace Combat* en **PS3**? Creemos que ya es hora...





Versión PSP



Modnation Racers ya está en fase de pruebas

Si eres de los afortunados que ya están probando la versión *beta* On-line de la nueva producción de **United Front Games**, poco te podemos contar sobre este título, que aspira a convertirse en algo así como el *Little Big Planet* de las carreras. Crear, compartir y jugar son sus tres pilares, y la facilidad para lograr estos tres cometidos nos ha sorprendido. Crear tu avatar eligiendo infinidad de atuendos y texturas, o «copiar» alguno ya realizado por otros usuarios será igual de sencillo que la elaboración de circuitos gracias a un potente, pero intuitivo, editor. Una vez metidos en faena, descubriremos que el control de los pequeños *karts* es de lo más sencillo, y participar en las carreras multijugador, algo tan natural como si tus rivales estuvieran sentados en tu salón. **Sony C.E.** acaba de confirmar que durante el mes de mayo aparecerán ambas versiones, **PS3** y **PSP**.



ADIDAS STYLE ESSENTIALS

Así es como se llama la nueva colección primavera/verano de **Adidas** para los más jóvenes. Bajo su característico logotipo verde lima se presenta una colección urbana y atrevida, dirigida fundamentalmente a chicos y chicas que quieran estar a la última sin que se resientan sus bolsillos. Prendas llamativas y rompedoras, en combinación de materiales diferentes, junto con unas zapatillas muy comerciales que siguen las últimas tendencias como son el básquet o el *skate*.



Concurso Star Ocean en Facebook

Este mes te invitamos a participar en un concurso muy especial que se celebrará en el *Facebook* de **Revista Oficial PlayStation**. Y es que se van a sortear nada más y nada menos que tres juegos promocionales de este impresionante *RPG*. Visítanos en *Facebook*, a partir del 15 de marzo tendrás más noticias sobre este sorteo.

¡Pipas Grefusa con sabor a hamburguesa!

Si pensabas que ya no se podía inventar nada nuevo en el sector de los frutos secos, estabas muy equivocado. El sabor más sorprendente de **Pipas G** ya está aquí. Atrévete a probarlas y prepárate para ¡¡el auténtico sabor ***Big Burger***!! Seguro que no has probado nada igual.

News

De izquierda a derecha: Jorge Huguet, Director de Marketing de PlayStation en España, la guapísima Michelle Jenner y David Cage.

EL DIRECTOR DE CELDA 211 «DIRIGE» HEAVY RAIN

Daniel Monzón, director de la premiada Celda 211 se mostró impresionado tras probar el juego por el hecho de que todos los posibles caminos que se pueden tomar en una secuencia son válidos y «te llevan por sitios distintos. Es muy laberíntico», dijo Monzón.





Presentación de Heavy Rain en España

David Cage entusiasmó a los asistentes jugando unos minutos de su «viaje emocional», un título a medio camino entre las películas y los videojuegos

El creador y guionista de ***Heavy Rain*** David Cage, estuvo en Madrid presentando el juego acompañado de la actriz Michelle Jenner (*Los Hombres de Paco*), quien ha puesto la voz en español a uno de los personajes del juego. Con un hablar pausado, Cage jugó unos minutos del título, que definió como «*un viaje emocional, tal como yo pretendía*». Hace ya muchos años que tenía en mente transmitir emociones a los jugadores, pero hasta ahora la tecnología no lo permitía. Ha sido la aparición de **PS3** lo que ha hecho posible el avance: «*Estamos en un punto en el que la tecnología ha evolucionado lo suficiente como para que puedas contar una historia compleja y transmitir emociones complejas*», dijo el director del juego a **PSRO**.

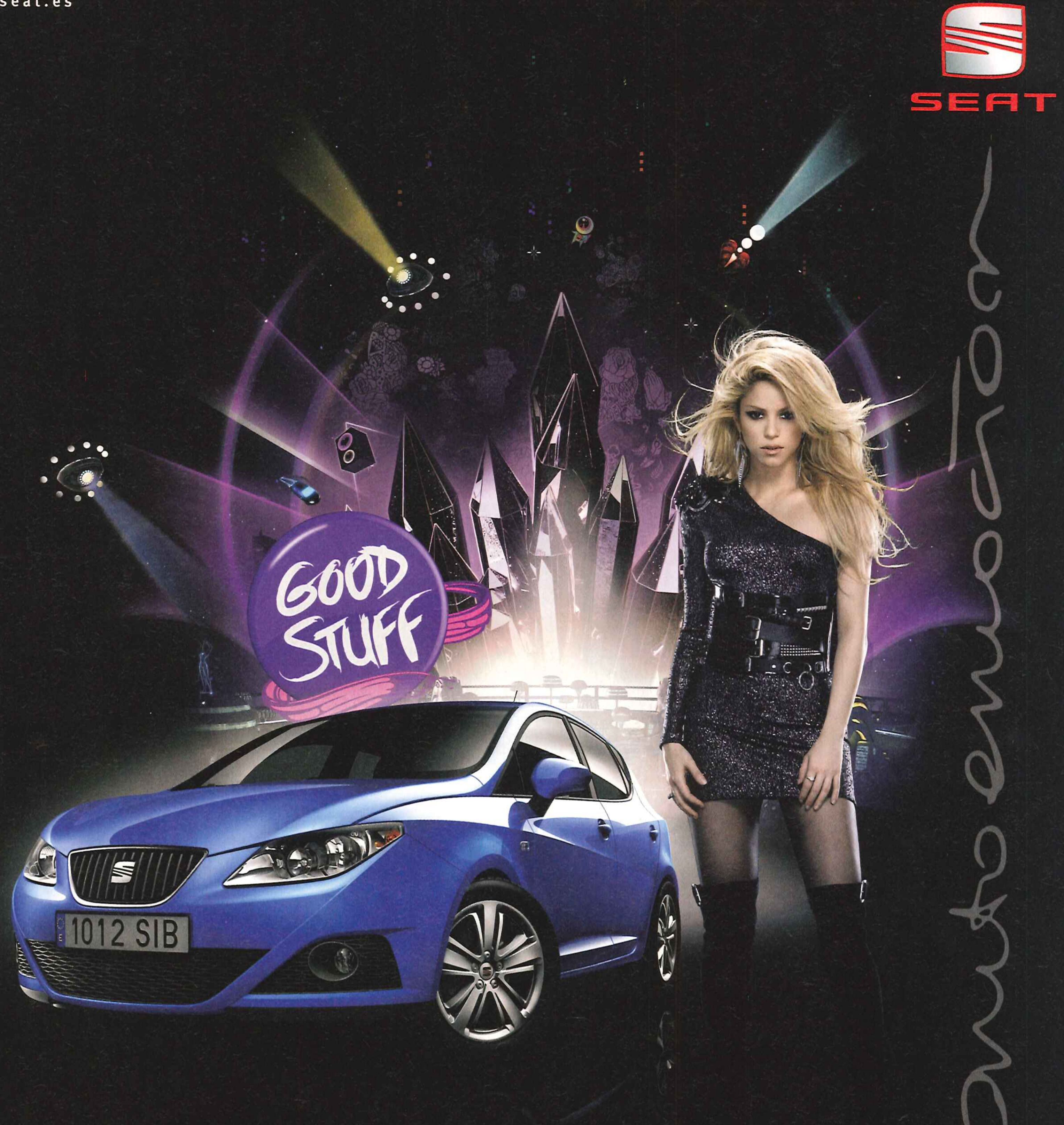
Una de las curiosidades del título que nos contó Cage es que el equipo trabajó en un montón de detalles que no se ven en el juego final, como dibujar el exterior del apartamento de Lauren. «*No tiene utilidad práctica; no lo ves en el juego, pero le ha dado mucha consistencia. Saber qué hay fuera, en qué zona vive, permite a los diseñadores, a los actores, a todo el mundo, dar más credibilidad al personaje*», afirmó Cage. No hay que olvidar que los actores se eligieron para que interpretasen completamente a los personajes, incluyendo captura de movimientos y voz.





Dos días antes, en París, estuvieron los actores que inspiraron a los personajes. ¡El parecido es increíble!

seat.es



SEAT. PATROCINADOR PRINCIPAL DE LA GIRA EUROPEA DE SHAKIRA DE 2010

La vida está llena de cosas buenas. Generalmente se trata de cosas pequeñas que hacen que la vida sepa bien. Otras veces, de algo tan grande como un espectáculo de luz y de color. Exacto: algo como la gira europea Shakira 2010, en la que SEAT patrocina todos los eventos. Y no solo eso: también colaboramos con la Fundación Pies Descalzos de Shakira, una ONG que ayuda a combatir la pobreza y a proporcionar educación a los niños necesitados. Bienvenido a Good Stuff. Bienvenido al mundo de las cosas buenas.
Para más información, visita seat.es/goodstuff.

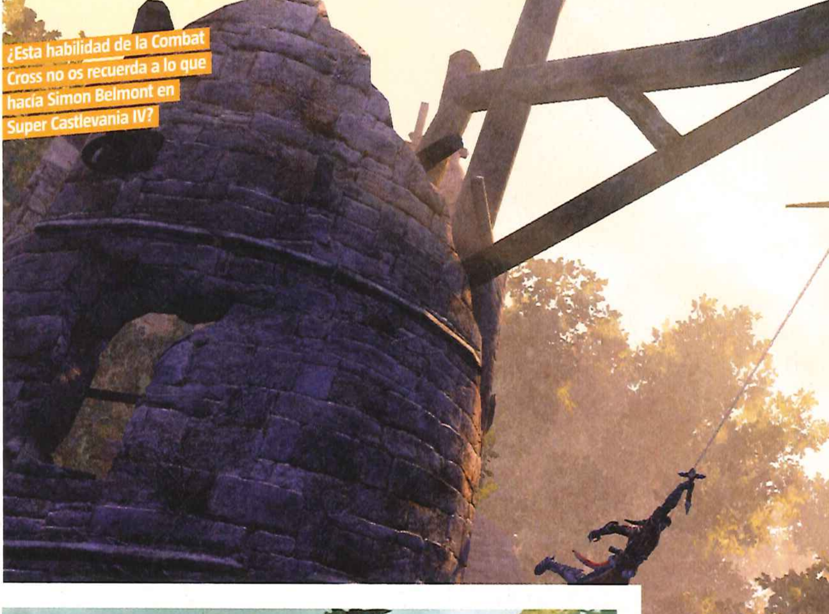
WWW.SEAT.ES/GOODSTUFF

Consumo ponderado: 3,7-6,6 l/ 100 Km. Emisiones de CO_2: 98-157 g/Km. Imagen acabado Style Good Stuff.

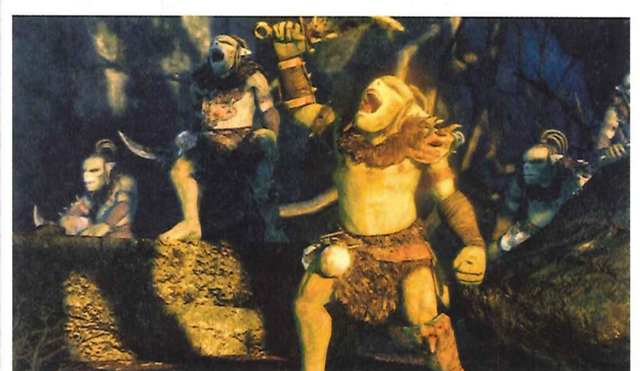
información: 902 402 602

GRUPO VOLKSWAGEN





¿Esta habilidad de la Combat Cross no os recuerda a lo que hacía Simon Belmont en Super Castlevania IV?







Compañía
Konami
Programador
Mercury Steam
Género
Acción cazavampírica

Castlevania
Lords Of Shadow

Konami desvela nuevas pantallas, y enemigos, del esperadísimo reboot de la saga Castlevania. Los madrileños Mercury Steam lo están bordando...

Es difícil no dejarse llevar por el chovinismo cada vez que se desvelan nuevos datos e imágenes sobre ***Castlevania: Lords Of Shadow***. **Mercury Steam**, bajo la batuta de Hideo Kojima (nada menos) está escribiendo un nuevo capítulo dentro de una de las sagas más gloriosas de la historia de los videojuegos. Y, aunque quedan muchos meses por delante para poder disfrutar en casa de esta ambiciosa producción, las nuevas pantallas desveladas por **Konami** no hacen sino afianzar nuestras esperanzas de ver por fin un *Castlevania* 3D en condiciones. Si hacemos caso a las declaraciones del productor del juego, David Cox, ***Lords Of Shadow*** no será una secuela más, sino un nuevo renacer de la franquicia, diseñada para cautivar a una nueva generación de usuarios, sin olvidar a los *fans* más veteranos. Serán ellos quienes aprecien mejor la reaparición de los enemigos de siempre (licántropos, esqueletos...) junto a los nuevos fichajes del Drácula F.C., como *goblins* y arañas gigantes.

Otro aspecto esencial de los *Castlevania* es la Banda Sonora. La de ***Lords Of Shadow*** llevará la firma de Óscar Araujo, quien ya compuso para *Mercury Steam* los *scores* de *Scrapland* y *Clive Barker's Jericho* (además de varias producciones de la factoría **Filmax**, como *El Cid: La Leyenda*, *Gisaku* o *Aparecidos*). Y se rumorea que disfrutaremos de algunas melodías míticas de la saga. *¿Cross A Fear* con una orquesta de 120 instrumentos? Hasta que no lo oigamos, no lo creeremos.

Este juego de rumores no cesará hasta que **Castlevania** irrumpa, como todo parece indicar, en el próximo **E3**. Será entonces cuando **Konami**, Kojima y **Mercury Steam** desvelarán todo lo que le espera a Gabriel Belmont en su cruzada contra las fuerzas del Mal. Veremos si la *Combat Cross* puede superar en carisma y efectividad al legendario látigo de los Belmont, y si la implementación de jefazos gigantes y *QTE* al estilo *God Of War* ha sentado bien a la franquicia. Servidor no pegará ojo hasta entonces. *Nemesis*





Bonico, bonico. Cementerios e iglesias profanadas. Los bocetos hacen presagiar grandes momentos.

La versión original del juego tiene un reparto de voces de lujo: Robert Carlyle, Natasha McElhone, Patrick Stewart...

Ni agua bendita ni dagas: nada mejor que un latigazo para enseñar buenas maneras a un chavalote del infierno.

¿Arañas gigantes? Parece que esta nueva entrega aportará un buen número de nuevos fichajes al panteón Castlevania.

Goblins Adiós a los enanos saltarines de la saga: estos no brincan, pero van bien armados.





Aunque las imágenes muestran los monoplazas del año pasado, el juego final contará con los vehículos y pilotos de este año.



Coches de la temporada 2009 a modo de ejemplo. F1 2010 incluirá sólo los de 2010

La cámara subjetiva volverá a ser uno de los mayores atractivos, ofreciendo una mayor sensación de velocidad para emular a figuras como Fernando Alonso.



Con las nuevas normas de la FIA, este año las paradas en boxes serán menos decisivas, ya que no podremos cambiar los neumáticos. ¡Peligro en la pista!

Desde Silverstone hasta Mónaco, pasando por Spa, Catalunya, Valencia, Bahrein e incluso el nuevo circuito internacional de Corea del Sur. F1 2010 contará con todos y cada uno de los 19 circuitos en los que se disputará el Campeonato del Mundo de F1, recreados hasta en el más mínimo detalle.



Compañía **Codemasters**
Programador **Codemasters**
Género **Conducción**

F1 2010

El Campeonato del Mundo más igualado de la historia de la F1 se jugará en PS3

Tres largas temporadas han pasado desde que recibimos el último título de F1. Desde entonces **Codemasters** se ha hecho con la licencia y ha estado trabajando para traernos de vuelta el deporte rey del motor como nunca hasta ahora. Y qué mejor año para hacerlo que éste, en el que pilotos de la talla de Fernando Alonso, Michael Schumacher, Lewis Hamilton o Jenson Button se batirán por uno de los campeonatos más reñidos de la historia.

Para representar tal acontecimiento, **Codemasters** cuenta con todas las licencias totalmente actualizadas. Así, contaremos con todos los pilotos y circuitos reales de esta temporada recreados con la ayuda del motor gráfico que sirvió para desarrollar los impresionantes *Dirt 2* y *Grid*.

Para los más puristas, ***F1 2010*** ofrecerá opciones de personalización del coche que permitirán adaptar el monoplaza a la conducción de cada piloto. El tiempo se convierte también en un factor importante y habrá que consultar con los ingenieros antes de las carreras para saber cuál es la mejor puesta a punto. Además ***F1 2010*** contará con un completo modo multijugador en el que fajarnos con pilotos de todo el mundo en distintos tipos de carrera.

Habrá que ir calentando motores para el retorno de la F1 por todo lo alto. *Lloyd*









DISFRUTA DEL MAYOR ACONTECIMIENTO DEPORTIVO DEL MUNDO



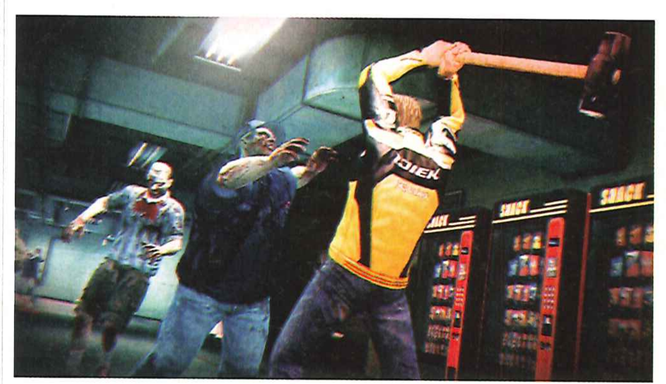
www.pegi.info

Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010 © 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. © El emblema oficial y la mascota oficial de la Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010 y el Trofeo de la Copa Mundial de la FIFA son copyright y marcas comerciales de la FIFA. Producto Bajo Licencia Oficial RFEF. Todos los derechos reservados. Todos los productos patrocinados, nombres de empresas, marcas y logotipos son propiedad de sus respectivos dueños.






La abundancia de zombis obesos no es casual: estamos en la tierra de los buffets libres y las barbacoas que nunca cierran.




Lo esencial en Dead Rising 2 será hacerse a la idea de que los zombis ya están muertos. No tengas remordimientos al apalizarlos, decapitarlos, filetearlos...



Compañía **Capcom**
Programador **Blue Castle Games/ Capcom**
Género **Survival Horror/Arcade**

Dead Rising 2

Cuando el apocalipsis zombi llegue, harás bien en seguir los consejos de bricolaje de tu amigo Chuck Greene. Ríase usted del barbas de Bricomanía.

El lanzamiento de ***Dead Rising 2***, el 3 de septiembre, queda aún lejano, pero ya hemos tenido la oportunidad de degustar un aperitivo por cortesía de **Capcom**. Lo que nos encontramos fue una *demo* de 10 minutos con el objetivo de lograr 20.000 *Prestige Points* por matar zombis de la forma más imaginativa posible. Encarnando a Chuck Greene, piloto profesional de *motocross* y concursante del *reality show Terror Is Reality*, pudimos masacrar a cientos de podridos a través de una de las avenidas de *Fortune City*, una certera parodia de Las Vegas, en la que el brillo de los neones iluminaba los macilentos rostros de miles de zombis. Si creemos lo que **Capcom** adelantó en el CDG de 2009, en ***DR2*** llegaremos a ver 6.000 muertos vivientes en pantalla.



Un salto gigantesco respecto a la primera entrega, que no llegó a ver la luz en **PS3**. No creo que la echemos de menos, después de ver el delicioso festival de casquería que deparará la secuela.

Además de derrochar actitud, Greene es un experto en bricolaje y nos dejó perplejos con su habilidad para crear armas al fusionar todo tipo de objetos. Desde combinaciones tan evidentes como un bate y un montón de clavos, hasta otras más exóticas, como un remo y dos motosierras (lo que permite recrear el descenso del Sella, remando sobre un torrente de tripas y cabezas cercenadas) o la insuperable *Dynameat*, una mano amputada adosada primorosamente a un cartucho de dinamita: los zombis la cogen, la mordisquean... y estallan.

Visto el panorama (miles de zombis, desmembramientos festivos, barra libre de hemoglobina...), **Capcom** es consciente de que no podrán evitar el PEGI 18+, así que han dado carta blanca a **Blue Castle Games** para desmelenarse. Lo comprobamos al ver cómo Chuck se metía en unos *shorts* de cuero y atacaba a los zombis con una «porra de goma».

El equipo de **Capcom** nos comentó que los vehículos tendrán un papel importante (lo comprobamos con un paseo en moto, cercenando piernas), a la vez que se ha aflojado un poco la presión del crono respecto a la primera entrega. Y poco más contaron. Tendremos que esperar a los próximos meses para averiguar más sobre las razones de Chuck para jugarse el cuello en *Terror Is Reality*. Nemesis

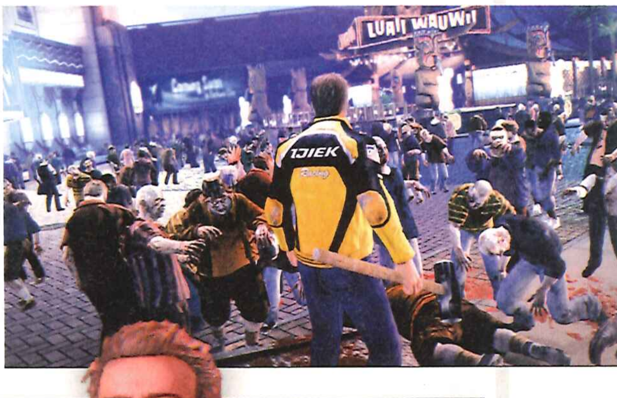


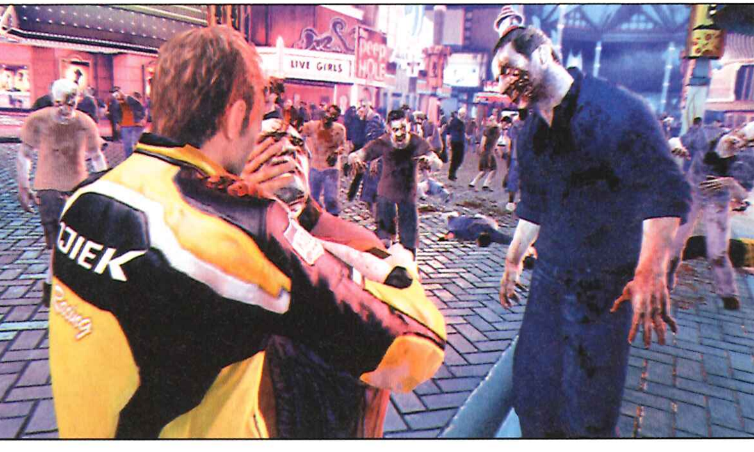


CHUCK PARTICIPA EN TERROR IS REALITY, UN CONCURSO QUE LE ENFRENTARÁ CON MILES Y MILES DE ZOMBIS



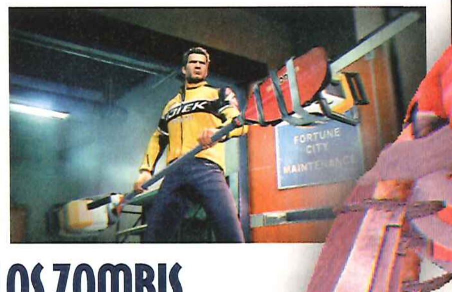
Un bate y un puñado de clavos nos proporcionarán no poca diversión. Las cabezas de los zombis se abrirán como sandías.

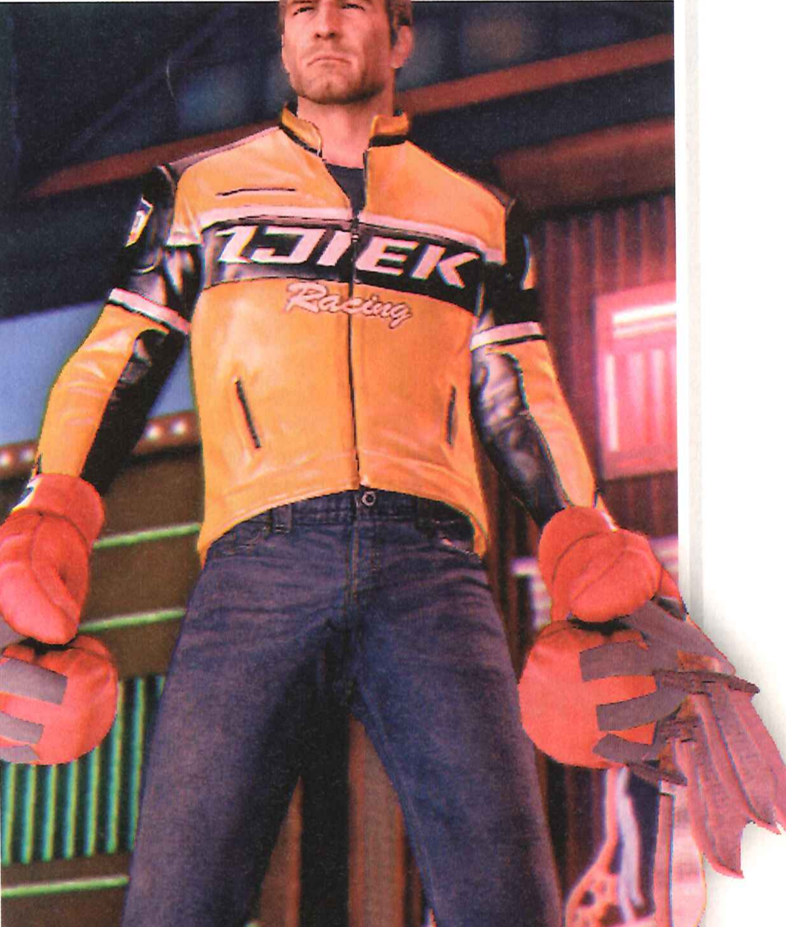












MCGYVER VS. LOS ZOMBIS

Pega cuchillos a unos guantes de boxeo para emular a Knuckles, licúa zombis con sólo acoplar un madero a una segadora... La imaginación es tu mejor arma.



Compañía
Bethesda
Programador
InXile Entertainment
Género
Action RPG

Hunted
The Demon's Forge

El creador de The Bard's Tale recupera la jugabilidad de los antiguos juegos de mazmorras y le suma la potencia gráfica actual, ¡y un modo cooperativo!

Después de más de dos años de silencio, Brian Fargo *(The Bard's Tale)* ha revelado su nuevo proyecto, ***Hunted***, un título que resucita los juegos de los 80 en los que avanzabas por una mazmorra cargándote a todo bicho viviente para arrebatarle un provechoso botín. **InXile** ha unido esa jugabilidad más clásica con el aspecto de vanguardia tecnológica que permite el motor *Unreal*. Lo que hace dos décadas hubiera sido poco más que *sprites* aparece ahora con unos gráficos espectaculares.

Los protagonistas son Caddoc, un cazador especializado en la lucha cuerpo a cuerpo, y Elara, una cazadora arquera. Un espíritu, Seraphine, les anima a ir al pueblo de *Dyfed* para encontrar unos cristales que les permitirán obtener una buena recompensa, pero cuando llegan, el pueblo está vacío y sólo ven criaturas demoníacas. Los cazadores deciden investigar el hecho.

Puedes jugar ***Hunted*** en solitario y la inteligencia artificial controlará al personaje que no lleves tú, pero como le sacarás el mayor jugo es en Cooperativo. En cualquier momento puede incorporarse a la partida un segundo jugador On-line controlando al otro personaje. No habrá modo a pantalla partida porque **InXile** considera que así el juego no ofrece la calidad gráfica que busca el estudio. Cuando vuelvas a tu partida llevarás los cristales que hayas conseguido.

Como Caddoc y Elara tienen habilidades muy diferentes -que irán subiendo de nivel gracias a la recogida de los cristales-, habrá un cierto componente estratégico. Si Caddoc está rodeado de demasiados enemigos, Elara puede congelar a algunos para que le sea más fácil despejar el camino.

La más de media hora de juego que hemos visto nos ha permitido comprobar que el modo Cooperativo puede suponer un salto evolutivo (por ejemplo, puedes revivir al compañero aunque esté lejos) porque trabajar en equipo no es estar atado o porque en cada *checkpoint* puedes cambiar de personaje y no estás limitado a uno.

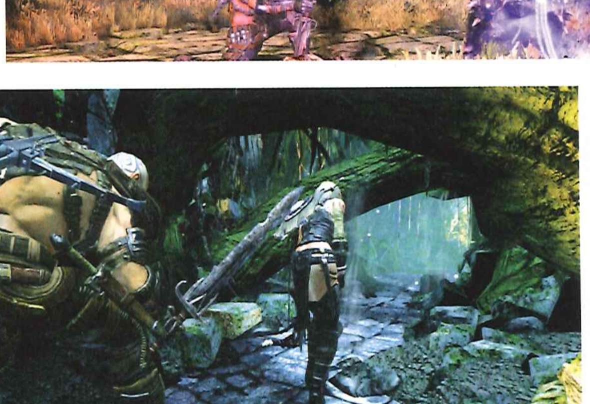
También suponemos que los personajes estarán equilibrados y tendrán carisma: «*¿Te he dicho que tengo un problema con las alturas?*», le dice la espectacular Elara a Caddoc antes de atravesar un acantilado. «*Intentaba ser original*» le responde cuando él le pregunta si era necesario clavar la flecha en el ojo del enemigo. Una chica encantadora, ¿no? *Sybil*





NO TODO TRANSCURRE EN ESPACIOS CERRADOS

En lo que vimos del juego, llegamos a una población y después pasamos por otra zona abierta antes de llegar a una mazmorra, todo sin tiempos de carga (o los tenía camuflados). El aspecto de los escenarios es soberbio.



Tanto Elara como Caddoc usan magias, y pueden potenciar los hechizos del otro durante unos instantes.

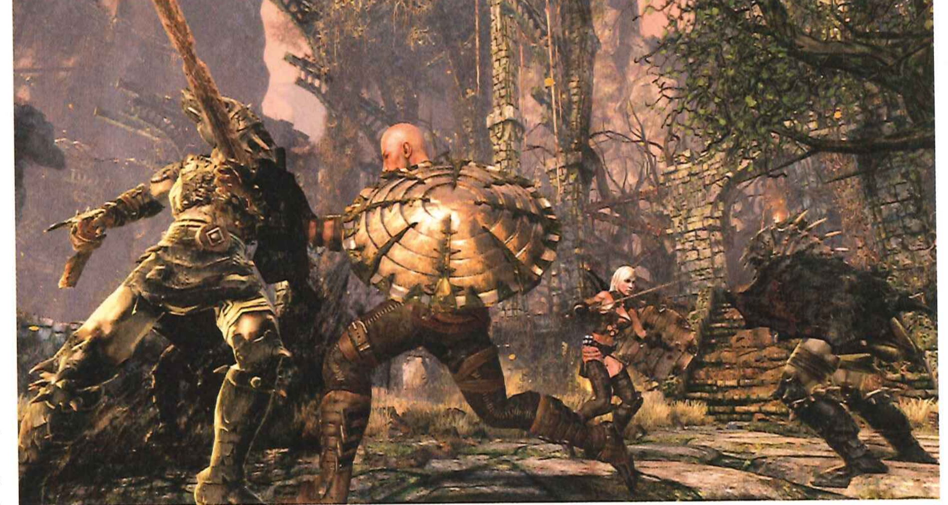






CON LOS CRISTALES SUBES LAS HABILIDADES DEL PERSONAJE QUE QUIERAS

Arriba, un puzzle sencillo: un ojo de la estatua tiene luz, otro no, hay una hoguera y tú llevas flechas... Pero otros serán muy difíciles.



Caddoc llevará unos cuantos escudos en el inventario, ya que se le irán rompiendo con cada pelea. Y Elara deberá tener reserva de flechas.



Entrevista con...

Brian Fargo

Presidente InXile Entertainment

Con Hunted busca recrear los juegos de exploración de mazmorras, pero el título transmite la sensación de ser un *shooter* con arcos y espadas.
Voy a poner el ejemplo de *Age Of Empires*. La primera vez que jugabas era como *Warcraft*, pero luego era totalmente diferente. Queremos que la gente al principio vea una interfaz que suene a toda esa generación que juega a esos productos, con un combate basado en coberturas que funciona y es divertido, y luego llevarlos a otro terreno.

¿Puedes profundizar un poco en el sistema de exploración?
Lo hemos tomado de la influencia clásica de *D&D*. Hay puertas secretas, pasajes secretos, trampas, *puzzles*. Como un 40 por ciento de los *puzzles* son bastante evidentes, hay otro 40 por ciento que no todo el mundo resolverá y hay un 20 por ciento que es muy difícil, pero no está en la ruta principal. Hace diez años te podías quedar atascado si no lograbas resolver un enigma, y ahora no. Y, si retrocedemos más en el tiempo, no podrías ni guardar el juego más que cada cinco horas. Lo que ha cambiado es la curva de dificultad. La mejor forma de describirlo es que en lugar de castigarte por no resolver *puzzles*, te premiamos por hacerlo.

¿Puedes personalizar al personaje usando, por ejemplo, sólo magia?
Teóricamente podrías, pero es posible que te quedes sin Maná. De la misma forma que ella puede luchar cuerpo a cuerpo y él a distancia, pero cada uno es mejor en su especialidad.

¿Por qué un modo Cooperativo?
Queríamos una experiencia bonita para un jugador, pero también un Cooperativo sólido en el que la gente entre y salga cuando quiera sin consecuncias negativas. En algunos juegos, si empiezas en Cooperativo, no puedes avanzar solo, y buscábamos que no sucediese eso.



Store

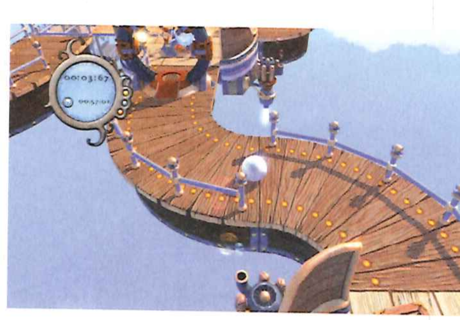


Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables de PS3



VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT
Konami, 12,99 €.
Estrategia rolera por turnos en este «remake» de la mítica saga de PSone.



FROGGER HD
Konami, 4,99 €.
La rana más famosa de la historia de los videojuegos se asoma por la Store, esta vez en Alta Definición.



SWITCHBALL
Sony Online, 7,99 €.
Guía a una escurridiza esfera por intrincados laberintos llenos de peligros en este título que pone a prueba tu habilidad.

PEGGLE NIGHTS
Pop Cap, 3,99 €.
Continuación directa del gran éxito Peggle, que ofrece muchos más niveles de diversión y la misma mecánica de juego.

REVENGE OF THE WOUNDED DRAGONS
Sony Online, 7,99 €.
Revitalización de los clásicos beat'em up de toda la vida con interesantes opciones multijugador y unos gráficos nostálgicos.





GREED CORP
W! Games, 9,99 €.
Combates en territorios hexagonales y mucha estrategia táctica, sin olvidar la gestión de recursos.

Vídeos de PS3



1. LEGO ROCK BAND



2. ARMY OF TWO: THE 40TH DAY



3. FIFA 10 ULTIMATE TEAM



4. LEGO HARRY POTTER AÑOS 1-4

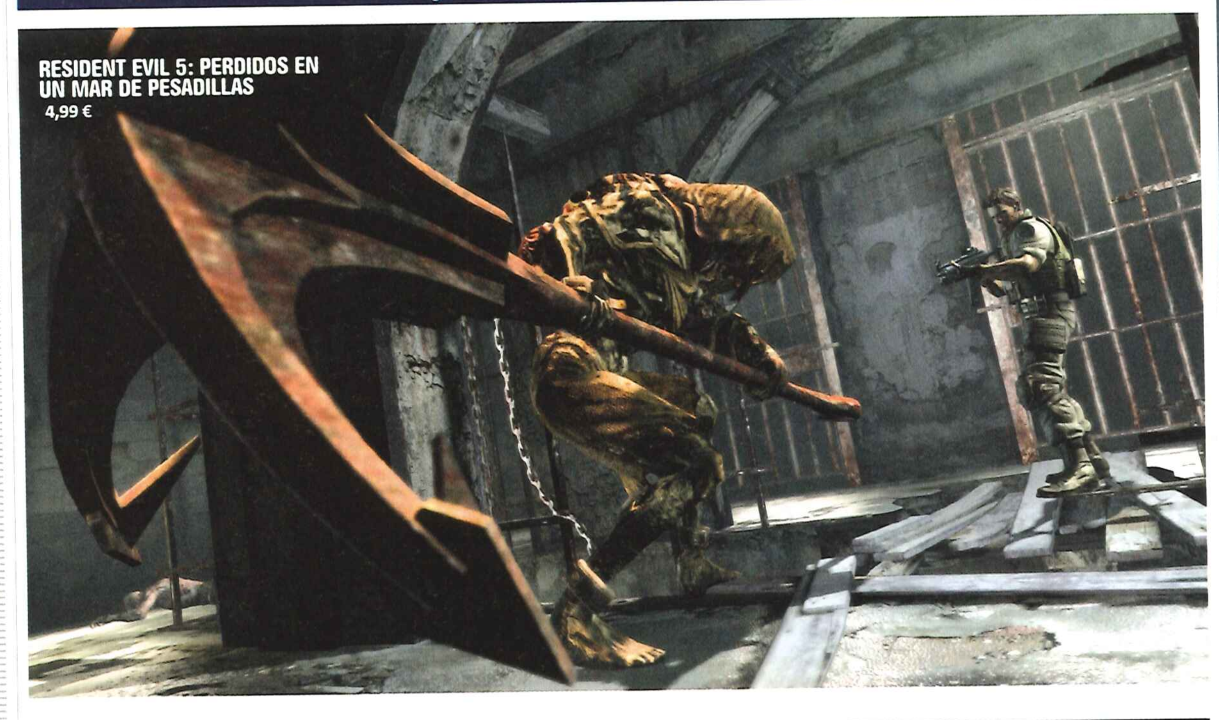


5. FALLOUT: NEW VEGAS



6. SPLIT SECOND

Contenido adicional para tus juegos de PS3


RESIDENT EVIL 5: PERDIDOS EN UN MAR DE PESADILLAS
4,99 €



RACE DRIVER GRID: PRESTIGE PACK
9,99 €



FIFA 10 ULTIMATE TEAM
4,99 €


BORDERLANDS: ARSENAL SECRETO
6,99 €


BURNOUT PARADISE EDICIÓN COMPLETA
29,99 €

Más Complementos

1. RESIDENT EVIL 5: EVASIÓN A LA DESESPERADA
   4,99 €
2. RESIDENT EVIL 5: PACK PERSONAJES 1 Y 2
   1,99 €
3. OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING: OVERWATCH PACK
   3,99 €
4. DRAGON BALL RAGING BLAST: ULTIMATE WARRIORS PACK 1
   GRATIS
5. BLUE TOAD MURDER FILES EPISODE 3
   GRATIS
6. UNCHARTED 2: LA FORTUNA DE DRAKE SKIN & MAP PACK
   4,99 €
7. FERRARI CHALLENGE: RIVIERA CAR PACK
   5,99 €
8. VALKYRIA CHRONICLES: CHALLENGE OF THE DAY
   3,99 €
9. BURNOUT PARADISE COMPLETE DLC PACK
   19,99 €



Demos de PS3

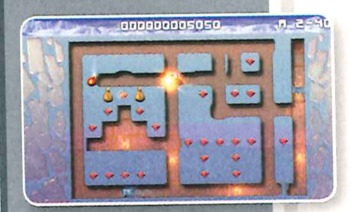

1. JUST CAUSE 2


2. MOTOGP 09/10


3. DARKSIDERS

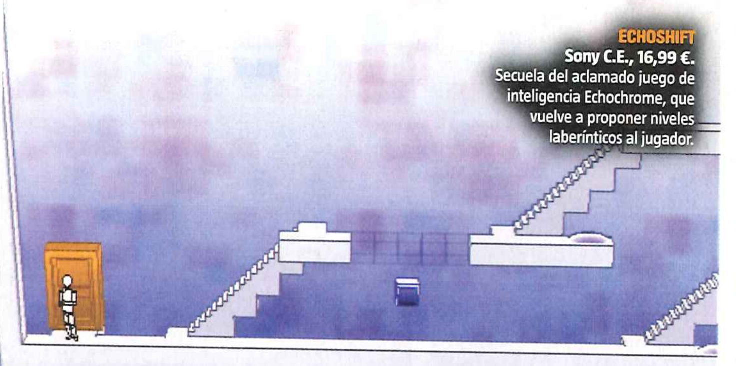

4. SONIC & SEGA ALL-STARS RACING


5. YAKUZA 3


6. DIGGER HD


7. HEAVY RAIN

Juegos descargables de PSP



ECHOSHIFT
Sony C.E., 16,99 €.
Secuela del aclamado juego de inteligencia Echochrome, que vuelve a proponer niveles laberínticos al jugador.



DUNGEON EXPLORER
Hudson, 10,99 €.
RPG de acción con perspectiva cenital y regusto añejo.



SOCOM FIRETEAM BRAVO 3
Sony C.E., 39,99 €.
Tercera y última entrega de la saga de shooters tácticos para la portátil de Sony.

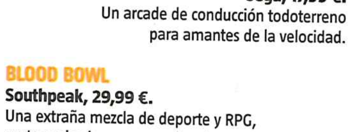
DISGAEA 2: DARK HERO DAYS
Nippon Ichi, 29,99 €.
Adaptación a PSP del clásico título de estrategia de PS2.

Más descargables

1. DANTE'S INFERNO 39,99 €
2. PRO CYCLING 2009 29,99 €
3. WILLIAMS PINBALL CLASSICS 14,99 €
4. DESI ADDA: GAMES OF INDIA 7,99 €



SEGA RALLY
Sega, 17,99 €.
Un arcade de conducción todoterreno para amantes de la velocidad.



BLOOD BOWL
Southpeak, 29,99 €.
Una extraña mezcla de deporte y RPG, protagonizado por un equipo de orcos...

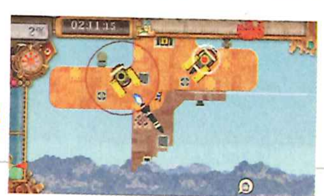
Demos PSP

SOCOM FIRETEAM BRAVO 3

ECHOSHIFT



THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS



PATCHWORK HEROES



UNDEAD KNIGHTS

Las mejores ofertas del mes



1. MONSTER HUNTER: F. UNITE.
Antes: 29,99 € / Ahora: 20,99 €



2. PIRATAS DEL CARIBE: E.E.F.D.M.
Antes: 29,99 € / Ahora: 19,99 €



3. BROTHERS IN ARMAS: D-DAY
Antes: 19,99 € / Ahora: 9,99 €



4. P.O.P. REVELATIONS (PSP)
Antes: 19,99 € / Ahora: 9,99 €



5. TOM CLANCY'S ENDWAR
Antes: 19,99 € / Ahora: 9,99 €



Minis (PS3/PSP)

1. AGE OF ZOMBIES 4,99 €
2. ALIEN ZOMBIE DEATH 2,99 €
3. RETRO CAVE FLYER 2,99 €
4. THIS IS FOOTBALL MANAGEMENT 4,99 €
5. KURULIN FUSION 3,99 €
6. THE TERMINATOR 4,99 €



ES LA HORA DE LA VENGANZA
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
LOS DIOSES TE TRAICIONARON Y TE QUITARON TODO LO QUE TENÍAS. AHORA, HA LLEGADO EL MOMENTO DE DEVOLVÉRSELO. LUCHA CONTRA ELLOS. ANIQUÍLALOS. RÓBALES SUS VIDAS Y SUS PODERES. Y SÓLO ASÍ TENDRÁS EL PODER SUFICIENTE PARA ENFRENTARTE A ZEUS Y CUMPLIR TU VENGANZA. GOD OF WAR III, LA BATALLA FINAL HA COMENZADO.
GODOFWARGAME.COM
GOD OF WAR III
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

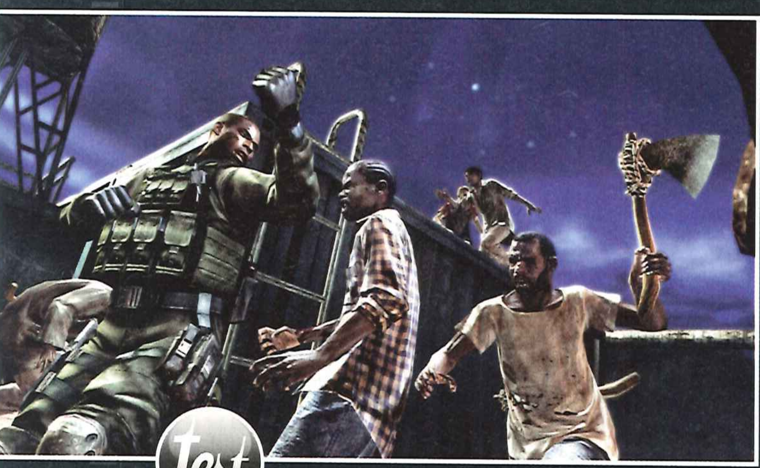


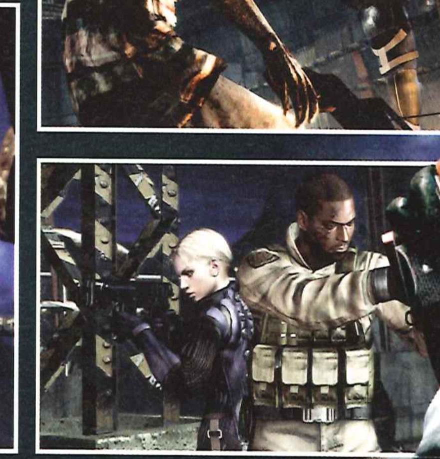
Analizamos todos los lanzamientos





Como en el juego original, la cooperación será la clave si pretendes sobrevivir en el juego más de cinco minutos.





Test

RESIDENT EVIL 5
EVASIÓN A LA DESESPERADA

4,99 €



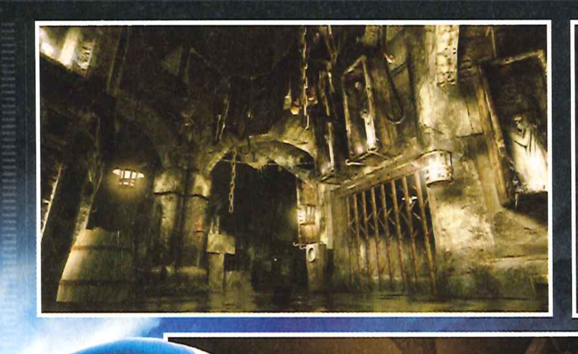
Género **Survival Horror**
Compañía **Capcom**
Desarrollador **Capcom**
Distribuidor **Koch Media**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-Inglés**

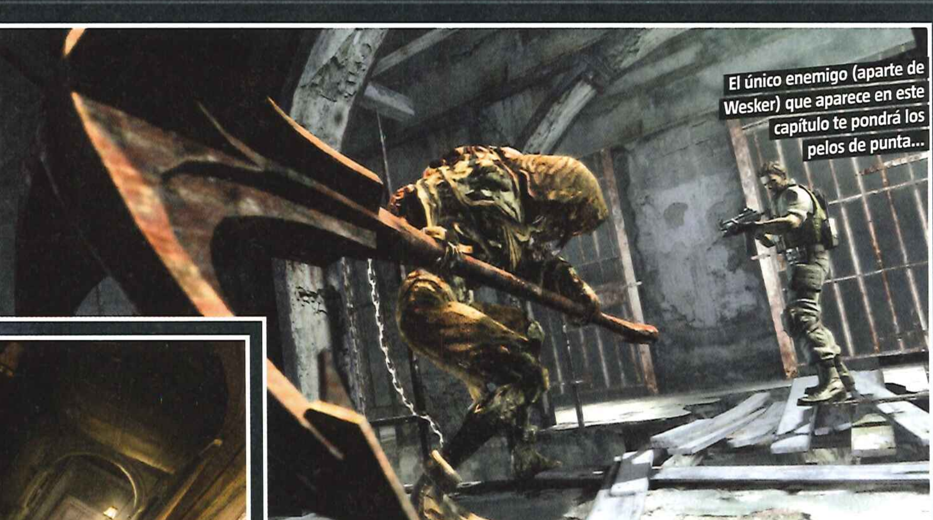
La quinta entrega de la saga de los *Survival Horror* que realmente sentó las bases del género lleva vendidas hasta la fecha (sin contar con la edición especial que incluirá el juego y todo el contenido adicional existente) más de cinco millones de unidades, por lo que no es nada extraño que las mentes pensantes de **Capcom** se hayan decidido a lanzar una serie de capítulos jugables que se detienen en algunos momentos del juego no demasiado detallados durante el transcurso del mismo. En éste que nos ocupa, la acción tiene lugar justo después de la «liberación» de Jill, y el protagonismo recaerá en esta bella fémina y en el agente africano de las BSAA Josh Stone. Juntos (ya sea en la modalidad de un solo jugador en la que la consola controlará a tu compañero, o mejor aún con un *partenaire* humano, y tanto vía On-line como a pantalla partida) deberán atravesar un complejo industrial literalmente infestado de enemigos (los mismos, básicamente, que pueden verse durante el desarrollo del juego). Armados hasta los dientes, eso sí, pero enfrentados a un nivel de dificultad bastante elevado, se trata de todo un *tour de force* para el jugador.

EVALUACIÓN

Si te gustó lo que ofrecía en su monmento el juego, aquí encontrarás, básicamente, más de lo mismo, pero con un nivel de dificultad bastante más elevado. El modo cooperativo es lo más divertido de este añadido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	8,8	8,8	9,0	9,2	8,9





El único enemigo (aparte de Wesker) que aparece en este capítulo te pondrá los pelos de punta...





Recomendado
CALIDAD PRECIO
PlayStation Revista Oficial - España

4,99 €

Test

RESIDENT EVIL 5
PERDIDO EN UN MAR DE PESADILLAS

Pero sin duda, el contenido adicional más esperado por los usuarios de *Resident Evil 5* (tras aquel decepcionante modo *Versus* que se puso a la venta poco después del juego original) es este «capítulo perdido». Si ya te has pasado el juego, conocerás la secuencia en la que, a modo de *flashback*, se narra la incursión de Jill y Chris en una misteriosa mansión, y que acaba con un enfrentamiento contra Albert Wesker. Pues bien, en el contenido que nos ocupa se te permite jugar ese episodio con todo lujo de detalles. Y lo mejor de todo es que supone una especie de regreso a los orígenes de la saga: una mansión deshabitada en medio de una tormenta, *puzzles* de todo tipo, pasillos angostos y muchos, muchos sustos. Sin duda, de haber sido incluido en el juego original se trataría de una de nuestras partes favoritas, en gran medida también por el ambiente opresivo al que contribuye el único tipo de enemigo que te encontrarás: un gigantón deforme armado con un ancla. Además de la posibilidad de jugarlo en cooperativo, incluye dos nuevos personajes para el modo Reunión de Mercenarios, al igual que el capítulo antes comentado.

Género **Survival Horror**
Compañía **Capcom**
Desarrollador **Capcom**
Distribuidor **Koch Media**
Jugadores

On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-Inglés**

EVALUACIÓN

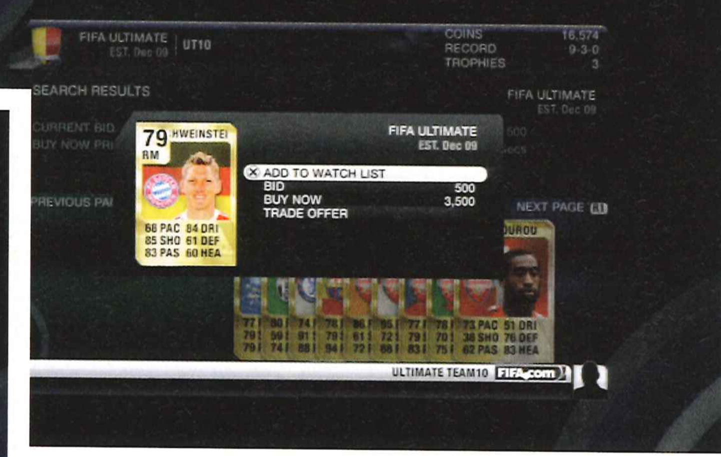
Por poco que te haya gustado el juego original, no dudes y corre a descargarte este capítulo, que recoge la mejor tradición de la saga y la combina con los gráficos de última generación del quinto capítulo. ¡Imprescindible!

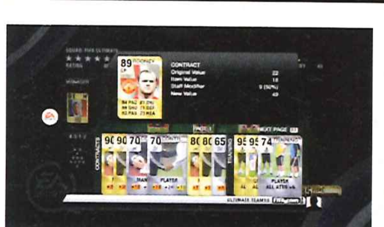
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,2	9,2	9,3	9,1	9,2	9,1















La cantidad de monedas que nos llevemos al acabar el partido dependerá tanto de si hemos ganado, como del nivel del rival, el bonus del torneo o la estadística final.



FIFA 10 ULTIMATE TEAM

Test

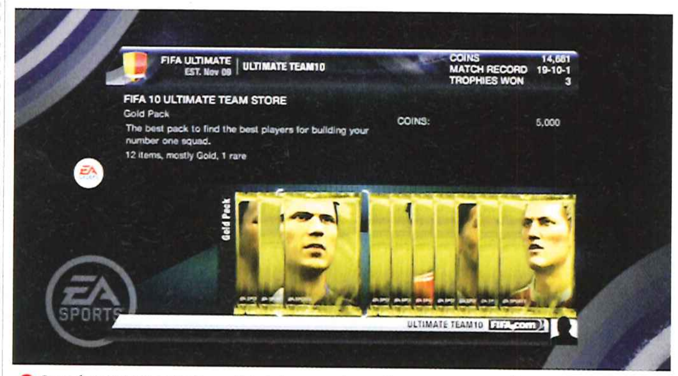


Ultimate Team es un extra más que jugoso para seguir exprimiendo el mejor simulador de fútbol del momento. El proyecto, que tuvo una buena acogida el año pasado, se ha mejorado notablemente en esta última edición. ***Ultimate Team*** nos propone ser el director de un club y gestionarlo a través de unas cartas que podremos conseguir con las monedas que ganemos en los torneos o pagando directamente los sobres. Comenzamos con un equipo bastante flojo que mejoraremos a medida que consigamos nuevos jugadores, tanto en los sobres como en las subastas públicas de otros usuarios. En los sobres de cartas encontraremos no sólo jugadores, sino también equipaciones, contratos de renovación, entrenadores, ayudas para mejorar las lesiones, sistemas de juego, entrenamientos...

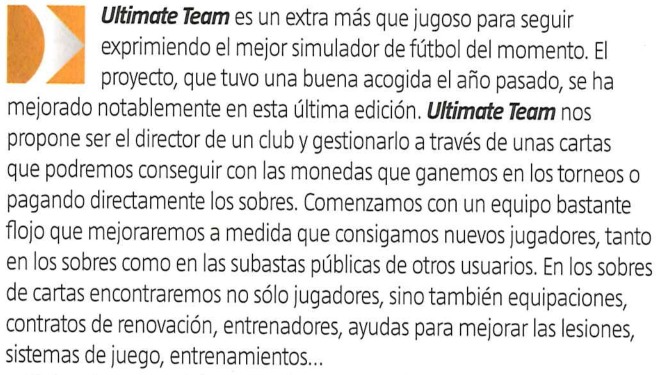
Todo esto nos servirá para conjuntar un equipo que funcione como un bloque. No sólo bastará con tener estrellas en el equipo, sino que habrá que conseguir que los jugadores se compenetren. Para ello será importante que cada uno juegue en su posición, que el sistema les guste o que haya compañeros de selección, o de un mismo equipo, en tu formación. Además de los torneos que incluye este modo de juego, podemos participar en torneos On-line para medirnos con jugadores de todo el mundo. Cada torneo tiene unos requerimientos que nuestra plantilla tiene que cumplir. Si quieres convetirte en todo un *manager,* no lo dudes y hazte con él.



Género
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Canada
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
😀😀
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano



Cuando tengamos cierta cantidad de monedas podremos comprar sobres para conseguir jugadores, contratos, entrenadores... Los de oro son los mejores, pero también los más caros.



EVALUACIÓN

El renovado gestor-simulador se convierte en un gran complemento para FIFA 10. Gracias al amplio abanico de posibilidades que ofrece, es una compra muy recomendable para los que quieran hacerse su equipo a medida ¡y más aún a este precio!

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	8,5	8,6	8,8	8,5	8,6



Los partidos On-line van tan fluidos como en FIFA 10, lo que es de agradecer.





7,99 €

SWITCHBALL *Test*

Los juegos de conducir esferas bien puliditas de un extremo a otro de un circuito laberíntico son un clásico de los videojuegos (ahí está *Marble Madness*, tan diabólico y sugerente como en su día). ***Switchball*** es una actualización de esa fórmula: cuatro tipos distintos de esferas, cada una con su comportamiento, en niveles de dificultad creciente y en los que se pondrán a prueba tanto la habilidad pura como la resolución de *puzzles*. Extraordinarias físicas, casi de exhibición, para un juego tranquilo, bonito y adictivo. Punto negativo para el multijugador: hay carreras para ocho personas, pero... apenas nadie con quien competir.

Género **Puzzle** / Compañía **Sierra Online** / Desarrollador **Atomic Elbow** Distribuidor **Sony C.E.** / Jugadores x16 / On-line **Sí** / Texto **Castellano**

Las distintas superficies (madera, metal, piedra) suenan y «pesan» de distinto modo cuando nuestra esfera las recorre.

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	7,0	8,2	8,9	7,0	8,0



7,99 €







RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

PEGGLE *Test*

Género **Puzzle**
Compañía **PopCap**
Desarrollador **Popcap**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**

PlayStation 3 era uno de los pocos sistemas a los que faltaba por llegar el infeccioso ***Peggle***, así que bienhallado sea. Tras su aspecto gráfico relamido y encantador, y su aparente sencillez de juego, casi de contemplación, se esconde un juego de habilidad completamente adictivo y endemoniado. Simplemente, tienes que disparar una pequeña bola a un campo lleno de otras esferas y eliminar las de color verde. Ya está. Con una mecánica levemente similar al *pachinko* japonés, pero con una sofisticación de fondo absolutamente increíble, ***Peggle*** ocupará más horas de tu tiempo de las que estarás dispuesto a reconocer en público.

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,0	7,5	9,2	8,7	-	9,0





Home



Descubre y disfruta con los mejores contenidos

LITTLE BIG HOME

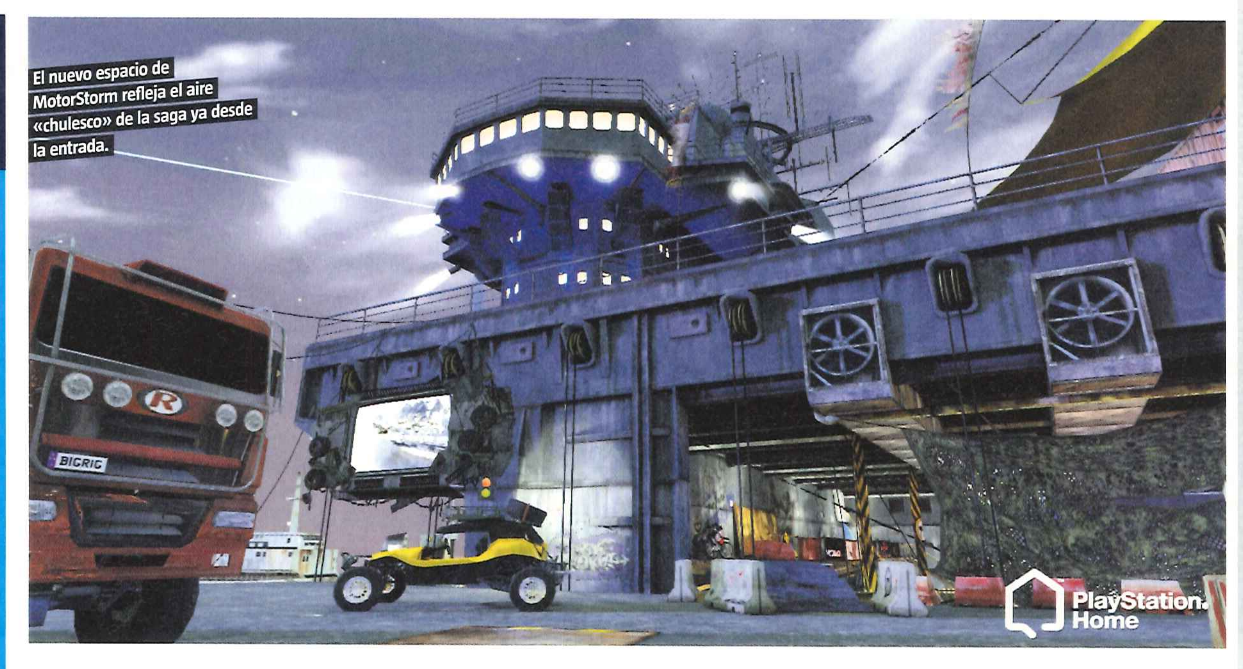
por Dragócula

El ritmo de crecimiento de **HOME** es exponencial: Si al principio casi sólo contábamos con la Bolera como centro lúdico para el encuentro de los avatares -algunos se ponían «manos a la obra» directamente en la Plaza- ahora han proliferado los espacios que se prestan a ello. El último, el de ***MotorStorm***, que si en sus comienzos era un espacio más

«Casos como el de MotorStorm afianzan a HOME»

sobre un juego, ha ido transformándose hasta llegar a ser un «multiespacio» que incluye otros diversos en su interior. El máximo exponente de esto sería ***Sodium***, que personalmente califico de «espacio paralelo».

Para quienes llevamos un tiempo siguiendo los cambios de la casa de **PlayStation**, casos como los de ***MotorStorm*** dan confianza, tanto en la variedad y tamaño de **HOME** -que crezca, si lo hace bien, lógicamente es algo bueno-, como en su calidad, capaz de superar la dictadura de los espacios promocionales.



El nuevo espacio de MotorStorm refleja el aire «chulesco» de la saga ya desde la entrada.

MOTORSTORM, AHORA EN AGUA

El espacio del juego se reinventa y cambia de ubicación

El de ***MotorStorm*** es uno de los espacios más prolíficos -por no decir el que más- en cuanto a novedades, juegos e *items* para los avatares, en un afán por renovarse que los usuarios agradecemos. La última de sus actualizaciones consiste en un cambio radical de su espacio; ha sido totalmente transformado y trasladado hasta un portaaviones, nada menos.

Según la breve historia que se cuenta en el blog, es una «donación» hecha por una anónima estrella de *rock* que ha sido convertida en lugar de esparcimiento para avatares: cuenta con discoteca -en la que quien quiera podrá hacer sus pinitos en la mesa del *DJ*-, sala de máquinas *arcade*, *stand* de productos ***MotorStorm*** y la posibilidad de hacer misiones para obtener recompensas exclusivas.



HUSTLE KINGS

O el ataque de las bolas gigantes

El lanzamiento de este juego de billar en la *Store* ha tenido un curioso reflejo en **HOME**: en lugar de crearse una sala de *Pool* al uso, retan a los avatares a subirse a una mesa gigante en la que se está disputando una partida y evadir las bolas que se lanzan en todas las direcciones, con la opción de ganar *items* exclusivos.

WHITE KNIGHT...

Conviértete en Miss Fotogenia

Para celebrar el lanzamiento de ***White Knight Chronicles*** se ha organizado un concurso de fotografía virtual y se ha redecorado la zona del Espacio de Eventos en **HOME** con enormes telones para que poses frente a ellos. Tómate una foto junto con tres avatares más y envíala a home_photo@scee.net. Los ganadores obtendrán una edición especial limitada de la estatuilla del caballero blanco.

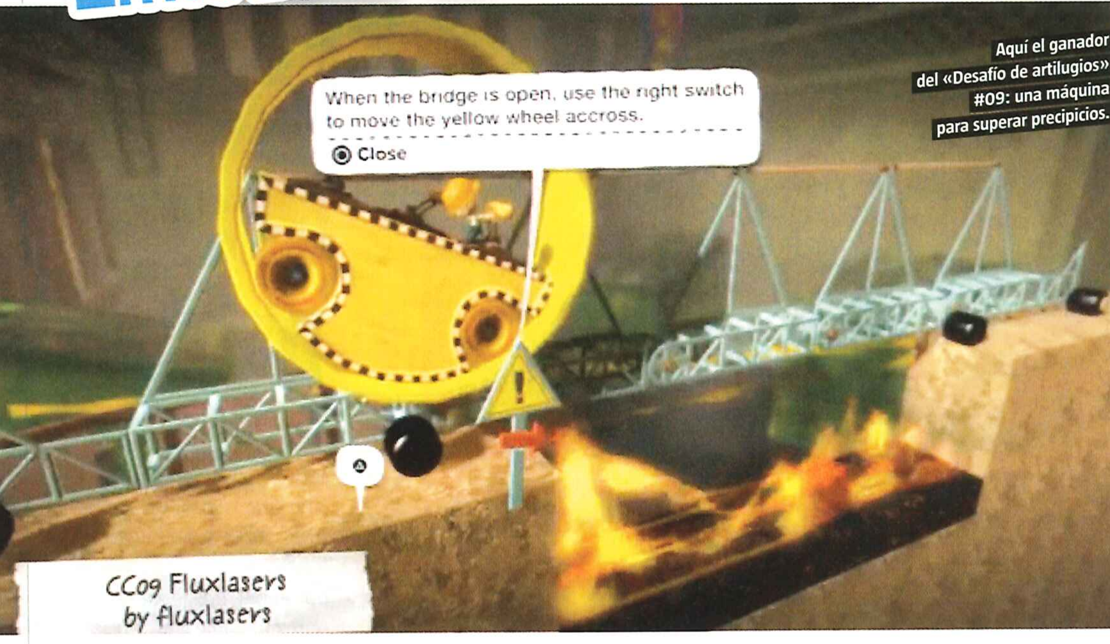




LOCO ISLAND

Idílico espacio personal

El último espacio personal que puedes adquirir en **HOME** es esta simpática islita, que tiene todo el encanto estético del mundo ***LocoRoco***. Incluye un columpio, un tobogán y una tumbona, además de un conjunto de los personajes del juego, entre los que se incluyen MuiMui y Chuppa.



Aquí el ganador del «Desafío de artilugios» #09: una máquina para superar precipicios.

PREMIOS POR TU INGENIO

Cada mes los foros oficiales de LBP buscan a los mejores creadores



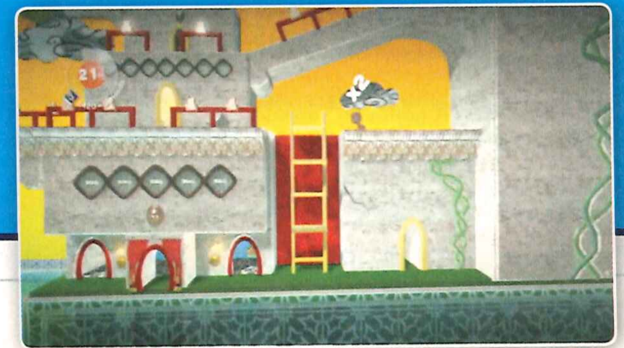
Por si faltasen incentivos para ello, desde los foros oficiales se aguijonea la creatividad de los usuarios organizando concursos temáticos, de periodicidad mensual -nada menos-, con jugosos premios. Uno de ellos es la «Corona de Recompensa Rara» que otorga el jurado de **LittleBigWorkshop** al ganador de su *Monthly Create Contest,* en el que los usuarios diseñan niveles sobre un tema propuesto. Pero si se prefiere optar a un galardón más tangible, una **PSPgo** es por lo que compiten quienes aceptan el «Desafío de Artilugios» de la comunidad oficial de **PS3**. En él, los usuarios diseñan y votan la máquina más original según un tipo indicado en la página. Y llegan, como siempre, propuestas admirables. (Míralas en el canal de ***LBP*** en *YouTube*.)

Y PARA PSP...

Continuando con la serie de contenido descargable de la versión de PS3 para crear niveles en PSP, este mes han llegado los ítems de The Canyons: materiales, música, pegatinas, un fondo... todo por 2,99 €. Pero ahí no acaba la cosa, ya que también te puedes hacer con el vestuario y los accesorios de este nivel para Sackboy, ¡y gratis!

EL MEJOR NIVEL DEL MES

Se llama Water Palace, su autor es Bender_82 y fue el ganador del Monthly Create Contest de enero (al cierre de la edición aún estaba por fallarse el de febrero y abierto el plazo para concursar en marzo, cuyo tema, por cierto, son los deportes).
En el concurso de enero se pedían niveles que explotasen las posibilidades de la última gran novedad en el contenido descargable, el agua, y éste es el protagonista del nivel: un recorrido puramente plataformero donde tendrás que nadar, bucear y flotar para llegar hasta el final de un palacio con un mapeado muy rico y un diseño tan coherente como detallista.



PACK WHITE KNIGHT CHRONICLES 5,99 €



1 CABALLERO BLANCO (1,99 €)

2 CABALLERO NEGRO (1,99 €)

3 CABALLERO DRAGÓN (1,99 €)

4 LEONARD (1,99 €)

PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore

Sube tus vídeos a la Comunidad...

Cada mes busco vuestros vídeos en la Comunidad SingStar... Date prisa, ¡quizá el mes que viene seas tú quien aparezcas en esta página!

La Comunidad SingStar



1 LA PITUFINA. **The Supremes (You can't Hurry Love).** No, no es por el color del pelo, sino por su voz. Que tiemble Katy Perry si los responsables de la adaptación a cine de Los Pitufos la ven...





2 BUENAFUENTE **Aqua (Barbie Girl).** ¿No me diréis que no se parece al presentador? El chico se lo pasa bomba con su novia cantando (con coreografía incluida) la canción Barbie Girl de Aqua.



3 ELLA BAILA SOLA **Toni Braxton (Unbreak my heart).** El regreso del dúo (con nueva cantante) ha originado imitadores en la comunidad... ¡¡Menudo coro de maromos!!



TOPS

CANTA A DÚO

1. **BROKEN STRINGS** James Morrison y Nelly Furtado
2. **CUANDO ME VAYA** Melocos y Natalia (La 5ª Estación)
3. **ESPECIALLY FOR YOU** Kylie Minogue y Jason Donovan
4. **BLU** Paola y Chiara
5. **WE ALL STAND TOGETHER** Paul McCartney y The Frog Chorus

NUEVAS CANCIONES

1. **BEHIND THESE HAZEL EYES** Kelly Clarkson
2. **WHO KNEW** Pink
3. **TEARDROP** Massive Attack
4. **RUN** Snow Patrol

News





Ahora hay dos nuevas categorías en la gran fiesta de SingStar: Mejor Solo y Mejor Dúo.

NUEVA FIESTA SINGSTAR LIVE!

Toma nota, la próxima cita *SingStar Live!* es el 8 de abril en el *Hard Rock Café* de Madrid. No te la pierdas ya que se han creado nuevas categorías, por lo que tendrás más posibilidades de llevarte algún premio. En la pasada fiesta se otorgó un premio especial al Mejor Performance al dúo formado por Pollo y Sueco, quienes lo dieron todo encima del escenario. Los ganadores en las diferentes categorías pasan a la gran final que se celebrará el 10 de junio y competirán por una **PS3**.

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR VOL. 3!

Participa enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿Qué grupo español sueña con tener un SingStar temático con su música?

A) La Oreja de Van Gogh B) Nena Daconte C) Pereza

Ganador SingStar Vol. 3 del mes de marzo: **Vanesa De La Torre Sahuquillo**



CANTOS DE SIRENA

por Anna

POCO PRODUCTO INTERIOR BRUTO

Nada más y nada menos que 1.360 canciones ya se almacenan en la *SingStore* para ser descargadas a tu **PS3**. Una cifra más que razonable para abarcar todos los gustos habidos por haber, desde *rock, pop, rap, indie* y hasta *R'N'B*. Mes a mes se ve alimentada de nuevos *singles*, pero (tengo que sacar mi vena *spanish*)

«La Comunidad pide a gritos canciones nacionales y actuales»

las españolas, las creadas en nuestro país, se dejan ver con cuentagotas. Concretamente este mes, de las 17 nuevas incorporaciones, ni una es de dentro de nuestras fronteras. *Pink*, James Morrison, Kelly Clarkson, *Massive Attack*... Sí, son grandes grupos y solistas conocidos por todos, pero muchos miembros de la comunidad de este país estamos deseando poder descargar nuevos éxitos, a ser posible recientes, de nuestro producto interior bruto. Imagina cantar a dúo *Looking for paradise* con Alejandro Sanz y Alicia Keys o *El run run* con *Estopa* y Rosario Flores. Queremos, y pedimos, canciones actuales y de artistas nacionales.


adidas®
© 2010 adidas America, Inc. adidas, the Globe and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.



Los **últimos lanzamientos** y las noticias más importantes del **PAÍS DEL SOL NACIENTE**



PS3

YAKUZA 4

Género **Aventura**
Compañía **Sega**

KAZUMA KIRYU CEDE PROTAGONISMO Y COMPARTE NUEVA AVENTURA CON UN POLICÍA CORRUPTO, OTRO YAKUZA Y UN EX-MENDIGO

A LA VENTA 18 DE MARZO

La nueva aventura de Kazuma Kiryu pronto estará disponible en todas las tiendas niponas. El heredero espiritual de *Shenmue* se ha granjeado una fama más que respetable entre el público nipón y prepara ya su vuelta, con ésta, su quinta aventura.

El lanzamiento de *Yakuza 3* (aunque con textos en inglés y voces en japonés) en Europa y USA hará que, dependiendo de las ventas que coseche, podamos esperar la distribución fuera de Japón de esta última entrega. Tras habernos dejado sin *Kenzan* y mucho tiempo sin *Yakuza 3*, esta noticia parece abrir de nuevo las puertas al mercado occidental a esta genial saga de aventuras centrada en las intrigas de la mafia japonesa, con la venganza y el honor como códigos y donde las peleas están a la orden del día.

Historia coral y más minijuegos

Una de las novedades más importantes de ***Yakuza 4*** es que esta vez la historia no la protagonizará Kiryu en exclusiva, sino que contará con otros tres personajes cuyas historias nos harán ver la trama desde distintas perspectivas. A su vez, la profundidad en las peleas se verá acrecentada gracias a las habilidades diferentes de cada uno de los personajes. Otra seña de identidad de Yakuza son los minijuegos y tareas opcionales. Gracias a ellas podremos pasar el rato con maquinas de béisbol, *karaokes*, partidas de *ping-pong* o gestionando nuestro propio club.

Un juego a tener en cuenta, que por su calidad técnica y jugable, acogeremos en Europa con los brazos abiertos.



AKOII

Este mes **lo más en Japón es...**

PROJECT DIVA ARCADE

El juego musical creado originalmente para PSP ha resultado ser todo un boom en Japón. Tras este éxito y los rumores previos de una adaptación del título al arcade, Sega ha confirmado que se llevará a cabo dicha versión para el próximo verano. La mecánica de Hatsune Miku (título original) se basa en pulsar los botones de la portátil en el orden y el momento correcto en el que aparecen en pantalla para conseguir una buena actuación de nuestra cantante. Una propuesta musical que triunfa en PSP y pronto lo hará en versión arcade.

VIOLENCIA EN LAS CALLES. La bajeza humana es algo muy presente en Yakuza. Los personajes pasarán por situaciones que les pondrán al límite de su capacidad.





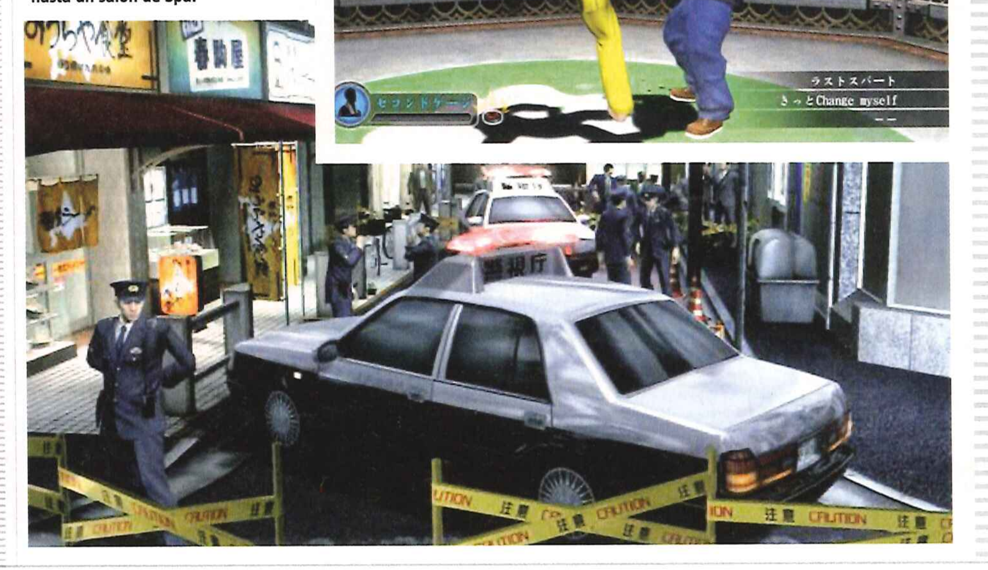


MUJERES. Los bellezones no iban a faltar tampoco en Yakuza 4. Las mujeres de dudosa moral tendrán gran presencia en el juego y podremos interactuar con más de una...

SALTO GRÁFICO. Yakuza 4 presenta un apartado gráfico mucho más pulido que su predecesor. Especialmente en el apartado de animaciones y el modelado facial.

Pelear al más puro estilo Street Fighter será un pasatiempo que nos puede dar muchos beneficios.

RELAX. Los distintos barrios están recreados con todo detalle, pudiendo encontrar desde un puesto de fideos hasta un salón de Spa.



PRÓXIMAMENTE...



A LA VENTA EN MARZO

HOKUTO MUSOU

Tecmo Koei sigue deleitándonos con nuevas imágenes de la adaptación de Hokuto No Ken, el célebre manga de Buronson y Tetsuo Hara. Las últimas noticias desvelan que no sólo podremos jugar en la piel de Ken, sino en la de otros personajes míticos, como Jagi.







A LA VENTA EN JULIO

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

La nueva secuela de la saga de lucha Blazblue trae como novedades los nuevos modos entrenamiento y desafío, 28 capítulos en el modo aventura y un nuevo personaje exclusivo para PS3.



Los más vendidos

1. **GOD EATER** PSP — ACCIÓN (NAMCO BANDAI)
2. **BIOHAZARD 5 A.E.** PS3 — SURVIVAL HORROR (CAPCOM)
3. **STAR OCEAN IV: TLHI** PS3 — RPG (SQUARE ENIX)
4. **HEAVY RAIN** PS3 — DRAMA INTERACTIVO (SONY C.E.)
5. **END OF ETERNITY** PS3 — RPG (SEGA)

POR LLOYD

Play xtreme

La zona más extrema de la Revista Oficial PlayStation

PS3 PS2 PSP

Por John Tones

ARQUEOLOGÍA DEL PÍXEL

Planetary es un cómic guionizado por el británico Warren Ellis e ilustrado por el dibujante John Cassidy que presenta a una especie de equipo secreto de arqueólogos pop. En cada una de sus aventuras exploran un mito de la cultura popular como si fuera real: una isla japonesa llena de monstruos gigantes (*Godzilla*), un detective de lo sobrenatural fumador y con gabardina (Hellblazer) o un agente secreto en picodélicas aventuras (Nick Furia). Mientras lo leía, no podía dejar de preguntarme por qué los videojuegos, tan desvergonzados para otras cosas, no se plantean construcciones narrativas de este calibre. La única comparación que se me ocurrió fue ***Eat Lead*** y, francamente, no hay color.

«¿Cómo sería Planetary en versión virtual?»

El motivo, posiblemente, es que el videojuego no puede evitar mirarse a sí mismo a la hora de plantar referencias, y prefiere guiñar un ojo a Mario o a Sonic antes que a *Watchmen* o a Clint Eastwood. Cuando deje ese autoimpuesto *guetto* con tanta inteligencia como hicieron Ellis y Cassady, los juegos madurarán un poco más.

CUATRO LIBROS QUE DEBERÍAN TENER SU VIDEOJUEGO



«Pulsa X para graznar Nevermore»: los quick-time events más góticos de la historia de los videojuegos.

Qué Dante ni qué poeta muerto... ¡toma más clásicos literarios!

Esperamos sinceramente que lo de ***Dante's Inferno*** no sea más que la punta del iceberg. Para qué andar explotando películas de éxito y franquicias de ciencia ficción de cuarta categoría. ¡Miremos a los clásicos! Primero, que muchos son de dominio público y eso que nos ahorramos. Segundo, que como nadie se los ha leído, tampoco va a haber muchas quejas. Aquí tenemos unas cuantas ideas.

«LOLITA», DE VLADIMIR NABOKOV

Sabemos que la temática de *Lolita* (un maduro profesor se encapricha de una maquiavélica preadolescente que le convierte en un pelele emocional) no va a hacer las delicias de los comités calificadores de rigor, pero tenemos la solución: convertirla en una videoaventura chascarrillosa a lo *Monkey Island*. Imagina «Peleas como una vaca, Humbert» - «Muy apropiado, Lo. Tu madre es una».

«EL CUERVO», DE EDGAR ALLAN POE

Aunque el argumento no da para muchos desvaríos, a este clásico del macabrismo decimonónico habría que convertirlo en una investigación detectivesca con *Quick Time Events*, mezclando la mecánica de *Heavy Rain* con los cuentos de Auguste Dupin, creación también de Poe, y aderezarlo todo con delirios de necrofilia y sentimientos de culpa. El resultado, que cuando el protagonista del poema *El Cuervo* escucha «*Nunca*

Try again

SILENT BOMBER

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo. Recuperamos los clásicos olvidados de Sony.

Con una mecánica de juego sencilla pero particular que hoy sería pasto de los siempre estimables juegecillos (en tamaño y precio, que no calidad) de inspiración retro de la *Store*, ***Silent Bomber*** es un juego exclusivo de los últimos tiempos de gloria (1999) de **PSone**. Fue publicado por **Bandai** y concebido por **CyberConnect2**, responsables de la serie rolera *.hack* y actualmente afincados en la franquicia de *Naruto*.

El juego es muy sencillo de explicar: estamos ante un *shooter* de perspectiva vagamente cenital en la que nuestro héroe, Jutah, tiene que destruir la base malvada Dante sólo con su talento como bombero. Esto es: no apagar los fuegos, sino iniciarlos tirando bombas. Tiene un número limitado de explosivos que puede dejar caer a su paso o lanzar contra los enemigos. Puede acumular varias bombas en el mismo punto, lo que hará más daño, o ir cogiendo *power ups* que sumarán simpáticos efectos pirotécnicos al festival dinamitador.





Lolita, al otro lado del cuervo, nos mira con ojos insinuantes. Francamente, no sabemos ni como devolver la mirada para no quedar mal.

Lewis Carroll inventó los videojuegos con cien años de adelanto. Devolvámosle el favor reinventando Alicia.

Proponemos que se vea en pantalla una barra de Humanidad que va decreciendo según nos convertimos en bicharraco.

Jamás» (*«Nevermore»* si lo publica **Electronic Arts**), hay que empezar a pulsar botones para pensar *«Es el viento y nada más»*. Si fallas, es el viento igualmente, porque el protagonista está desquiciado.

«ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS», DE L. CARROLL
Lewis Carroll ya intuyó lo que sería el futuro del entretenimiento interactivo convirtiendo a una niña real en protagonista de su delirante persecución subterránea, o escribiendo unos capítulos iniciales de su viaje que parecen el tutorial de un juego de plataformas de **PS2**. Y aunque American McGee hizo un excelente trabajo con su *Alice*, podemos mejorarlo en un *hack'n slash* a lo ***Bayonetta***, en el que Alicia usa cartas afiladas como armas y conjuros aprendidos en la tienda de Humpty Dumpty. Y de *final boss*, una morsa.

«LA METAMORFOSIS», DE FRANZ KAFKA
A este, por raro, lo dejamos para la *Store*. Se trata de una aventura de plataformas en las que recorrerás la casa del protagonista, Gregor Samsa, convertido en un escarabajo pelotero. Tendrás que recoger trocitos de basura que podrás canjear por delirios paranoides y huir de tu propia hermana, que como te pise, doble *Game Over*: tú mueres y el trauma familiar a ver cómo lo resuelves. Como en la novela, en este juego no hay manera de ganar.



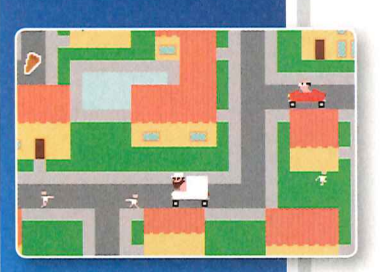


Como es fácil imaginar, ***Silent Bomber*** es un juego frenético y adictivo: los enemigos se multiplican a velocidad desbordante casi desde el primer nivel, y pronto conviene mejorar las habilidades de nuestro héroe para que pueda lanzar más bombas simultáneamente. La habilidad que se precisa para hacer detonar las bombas en el momento justo (unas milésimas de segundo sin bombas que lanzar a menudo equivalen a una muerte segura) es tan sencilla de comprender como compleja de dominar, sobre todo en lo que se refiere a los gigantescos *final bosses* de inspiración *mecha*. Un clásico olvidado.

Línea alterna

CREAM WOLF

Las pixeladas calles de la ciudad son perfectas para un depredador inesperado, hirsuto y heladero como tú.



El fanatismo nos puede, francamente. En la última entrega de *Xtreme* hablábamos del extraordinario *Mountain Maniac* de **Pixel Jam** para la web de *Adult Swim*, y este mes... repiten ambos. Más complejo y enloquecido que *Mountain Maniac*, ***Cream Wolf*** es un juegazo mezcla de *Pac-Man*, *Paper Boy* y nada-que-hayas-visto-anteriormente del que no podemos contar demasiado porque lo destrozaríamos. Pero cuando lo juegues, quédate con dos detalles: la banda sonora, que podrás modificar en tiempo real de una forma muy adictiva, y las increíbles transformaciones del heladero en... en... nada, lo dicho. ¡Tienes que jugarlo ya mismo!

Juégalo en
http://games.adultswim.com/cream-wolf-twitchy-online-game.html

EXCLUSIVA MUNDIAL



Tras un paréntesis de 17 años, Namco Bandai vuelve a abrir las puertas de la mansión West. Regresan Rick, su máscara y el legendario, e inimitable, cóctel de horror y mamporros.

PS3

Terror a puñetazo limpio

EL RETORNO DEL HOMBRE DEL SACO

No podía faltar a nuestro reencuentro con la franquicia Splatterhouse. Biggy Man, uno de los enemigos más inolvidables de la coin-op de 1988, regresará en este remake con sus muñones adosados a sendas motosierras y su cabeza oculta por un saco, a lo Jason Voorhies. El duelo de enmascarados está servido.



El decorador de la Mansión West tenía una insana afición por la casquería y el ladrillo visto.

La llamada de la sangre, y nuestra infinita adoración por el clásico de 1988, nos llevó hasta Londres para ser testigos de cómo **Namco Bandai Games** está adaptando la herencia *Splatterhouse* a **PS3**. Los desvelos por recuperar la franquicia (fuera de circulación desde 1993) provocaron incluso el cambio de grupo de programación. Desde **Namco Bandai** no estaban nada satisfechos del trabajo desarrollado por **BottleRocket Entertainment** y se dio un golpe de timón al encargar el proyecto a **Namco Bandai Games**, responsables de *Afro Samurai*. Y por lo que pudimos ver en Londres, el cambio ha sido a mejor... y de qué manera.

La surrealista combinación de terror y *beat'em-up* del original se ha potenciado hasta el infinito en este *remake*, que vuelve a estar protagonizado por el adolescente Rick y la máscara que le ha devuelto la vida, tras una desafortunada incursión en la Mansión West en busca de su amada Jennifer. Es la historia que se ha repetido en las tres anteriores entregas de *Splatterhouse*, pero en esta ocasión se ha añadido nuevos ingredientes. Por fin, veremos el rostro del Dr. West, atravesaremos portales temporales que nos permitirán decidir el destino de Jennifer (sí, aquí también se llegará a convertir en un monstruo si no llegamos a tiempo) y, sobre todo, alcanzaremos cotas de salvajismo y *gore* jamás vistas en la saga. Y tratándose de un *Splatterhouse*, eso es decir mucho.

MÁS SANGRE QUE EN VIERNES 13

«*Nuestro objetivo era extraer el ADN del clásico de los 80*» comenta Nigel Cook (*Executive Producer* del juego), mientras exprime el cráneo de un enemigo para bañar la máscara en su sangre. Decir que el nuevo ***Splatterhouse*** es un festival de sangre y vísceras es quedarse corto. En este juego los intestinos y la hemoglobina lo impregnan todo. Rick patea, destripa, masacra a zombis y mutantes. Su propio cuerpo se deshace en jirones de carne »

Reportaje



Y los clásicos, por la patilla

El *Senior Producer* de **Namco Bandai**, Nigel Cook, nos brindó una primicia que hizo ensuciarnos los pantalones. El juego de **PS3** incluirá, a modo de *bonus* desbloqueables, las tres entregas clásicas de *Splatterhouse*. Prepárate para alucinar con la habitación *poltergeist* de la *coin-op* de 1988, el duelo contra los fetos ahorcados de *Splatterhouse II* (el momento más gore *de* la historia de MegaDrive) y el buen gusto de los grafistas de *Splatterhouse III* (la mansión estaba decorada con cuadros de Goya, entre ellos el de Saturno Devorando a Su Hijo). Pura *delicatessen* para los *gourmets* de la la casquería pixelada.

Sí, es un ojo gigante. Y verás cosas aun más grotescas en Splatterhouse, te lo garantizamos.

Agarra por la pierna a un enemigo y utilízalo como arma contra uno de sus congéneres. Niños: no hagáis esto en casa.

El juego se distribuirá en un 80% peleas y un 20% de puzzles

cuando recibe daños, hasta el punto de perder un brazo. Al pulsar R2, el poder de la máscara curará las heridas, justo a tiempo de coger el brazo amputado y usarlo como arma contra la legión de fulanos que le rodean. Con un par.

Entre las lindezas que pudimos ver está el empalamiento de enemigos, la decapitación artesanal y el uso de armas. Sí, *fans* de *Splatterhouse*, aquí encontraréis todo el arsenal del original: los machetes, la escopeta, los maderos, la sierra mecánica... Aunque se ha querido dar un toque actual al juego, dotándole de una BSO de puro *death metal* (nos comentaron que están en negociaciones para incluir temas licenciados de varios grupos), los guiños al clásico de 1988 son constantes. Las peleas en ascensores, los pasillos de desarrollo horizontal repletos de trampas, murciélagos y gusanos. ¡Si hasta vimos a los fetos colgantes del *Splatterhouse II* de MD! Según sus responsables, el juego incluirá un 20% de *puzzles*, y todo lo demás será pelea pura y dura. Y no sólo contra monstruos de medio pelo. Entre los jefes finales que pudimos ver estaban un gigantesco gorila zombi que parecía sacado de los cómics de El Bruto y un *poltergeist* que adoptó la forma de un *mecha* gigante, a base de anexionarse mobiliario (desde cuadros y lámparas hasta un piano).

Splatterhouse llegará en septiembre. Todavía queda mucho desarrollo por delante, pero lo que hemos visto nos ha llenado de optimismo... y ansias de reventar zombis a patadas.

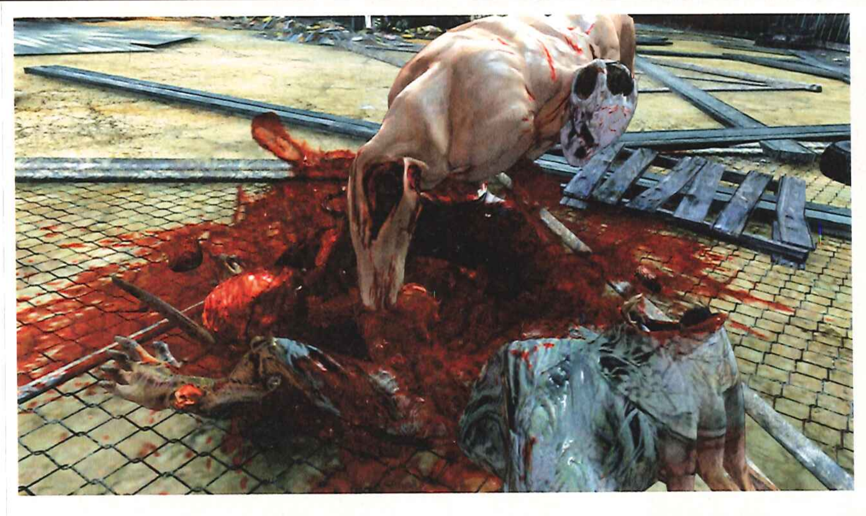




Entrevista con...

Nigel Cook

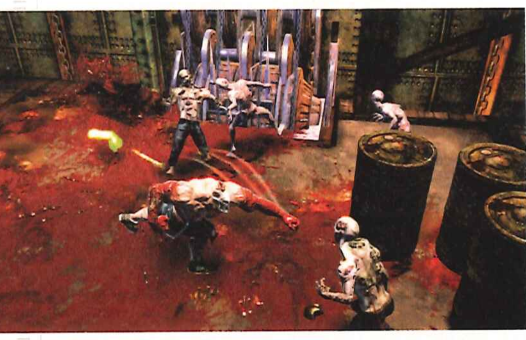
Productor Ejecutivo de Namco Bandai Games Inc.



Cosecha de plasma

Boceto de uno de los QTE Splatterkill que vimos en Londres. Exprime cabezas como si fueran naranjas.

Apalizar a un mutante hasta convertir sus tripas en pulpa será un placer a tu alcance en Splatterhouse. Mucho nos tememos que este juego no alcance el PEGI 3+.






Splatterhouse empezó en manos de BottleRocket, pero luego Namco Bandai Games tomó el relevo. ¿Arrancaron desde cero o se utilizó parte de lo ya desarrollado?
La mayoría del equipo de *Splatterhouse* pertenece al *staff* interno de **Namco Bandai G.A.**, pero también hay antiguos componentes de **BottleRocket**. No podríamos hacer el juego sin ellos, sin su talento ni su conocimiento del proyecto.

En *Splatterhouse* hemos reconocido elementos de la *coin-op* original...
Un detalle que los *fans* apreciarán es el regreso de *Biggy Man*. Por otro lado, las fases de *scroll* lateral compondrán un 5% del juego, y son todo un homenaje al original. Además, hemos emulado los tres juegos clásicos. Nuestra intención es que puedas desbloquearlos a medida que avances, al cumplir objetivos.

¿Habéis tenido reparos a la hora de recrear la violencia y la sangre de los *Splatterhouse* en este *remake*?
Para hacer justicia a un *Splatterhouse* no debería haber limitaciones en cuanto al horror y la contundencia de las imágenes. Por ejemplo, tenemos los *Splatterkill*. En uno de ellos, aplastas con tus manos, literalmente, la cabeza del enemigo.

¿A qué se debe la decisión de recuperar, justo ahora, la franquicia?
Namco es una gran compañía, con un enorme catálogo de clásicos. Y *Splatterhouse* siempre ha sido uno de nuestros favoritos. Además, queríamos ver cómo resultaría conectar el clásico con el *heavy metal*.

¿Cuántas horas de juego nos deparará *Splatterhouse*?
El modo Historia ofrecerá unas 10-12 horas de juego. Y luego tendremos el modo *Survival*, localizado en habitaciones cerradas en las que irán surgiendo enemigos y habrá que cumplir metas. Ganarás experiencia en ambos modos para desbloquear nuevos movimientos.

SANGRE EN LOS ZAPATOS

El look metalero de Rick (los pantalones cortos, la cadena...) llega hasta sus pies. El tipo calza unas Splatterhouse Superfly Hi, realizadas por la marca Globe para el juego (y que puedes comprar en clubnamco.com).



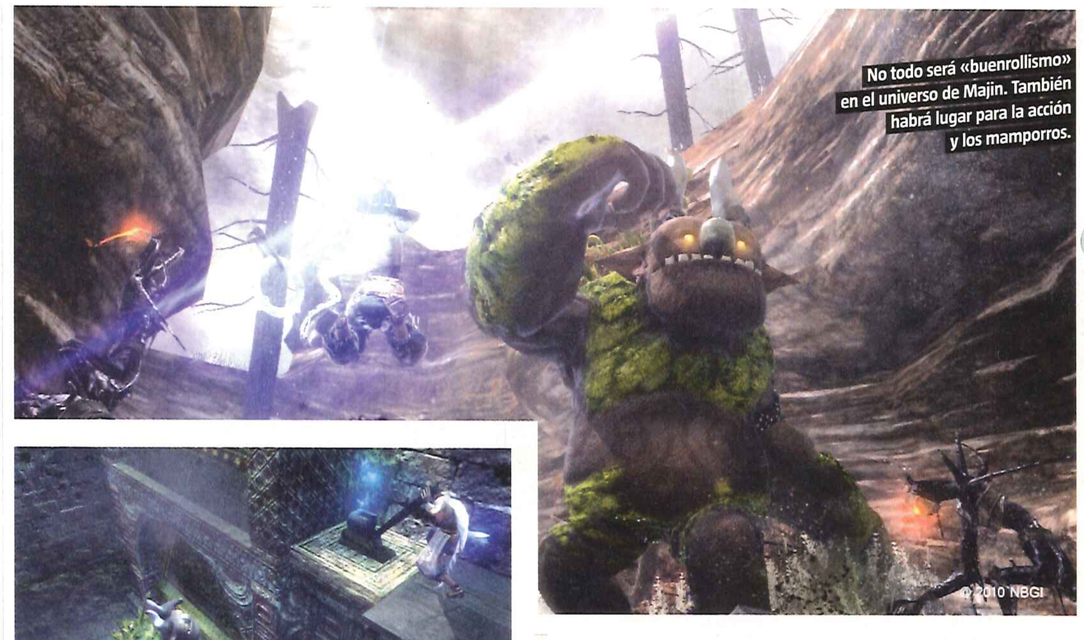






A medida que vayamos avanzando en la aventura, averiguaremos qué sucedió un siglo atrás. Majin, totalmente amnésico, irá recordando su papel en aquellos sucesos.

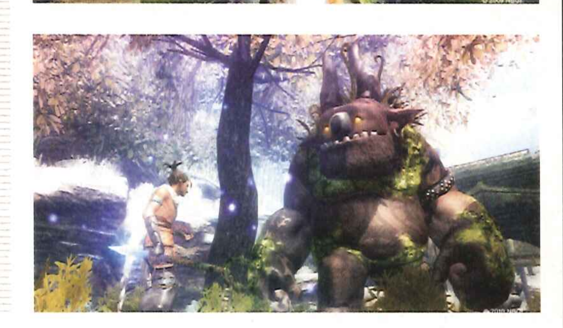
Majin



No todo será «buenrollismo» en el universo de Majin. También habrá lugar para la acción y los mamporros.

© 2010 NBGI





UN TRABAJO DE EQUIPO

En la demo pudimos ver cómo el héroe y Majin combinaban sus diferentes habilidades: el primero, escalando las posiciones más altas, y el gigante, usando su fuerza para activar una catapulta.

Tras el sangriento subidón de adrenalina propiciado por ***Splatterhouse***, **Namco Bandai** nos tenía preparada otra sorpresa, bastante más pacífica. Se trataba de ***Majin And The Forsaken Kingdom***, una onírica aventura que recuerda a las creaciones de Fumito Ueda (*Ico*), y más concretamente al venidero *The Last Guardian*.

Desarrollado por **Game Republic** (los creadores de *Genji* y *Folklore*), ***Majin*** está protagonizado por un joven y su misterioso acompañante, el monstruo de aspecto bonachón que da nombre al juego. Majin acatará nuestras órdenes y utilizaremos su fuerza y tamaño para resolver *puzzles*, abrirnos camino entre los restos de una antigua civilización y combatir a los seres oscuros que la llevaron a la ruina, un siglo atrás. «*En un mercado dominado por los FPS, queríamos hacer algo nuevo*», nos comentó Taisuke Uchiyama, productor del juego y responsable de mostrarnos, *pad* en mano, el cautivador mundo de ***Majin***. Tuvimos la oportunidad de disfrutar con él, en absoluta primicia, gracias a que sus responsables habían viajado a Londres para grabar allí parte de la banda sonora.

Además de mostrarnos el avanzado estado de desarrollo que tiene ya el proyecto (no llegará al mercado hasta finales de año) pudimos comprobar el alto grado de compenetración entre sus dos protagonistas: Uchiyama atrajo a los enemigos hasta un punto determinado para que Majin derrumbase una pared sobre ellos. En otras ocasiones, el gigantón será quien desempeñe el rol de señuelo para que el héroe acabe con los enemigos, uno por uno y sigilosamente, al más puro estilo Solid Snake. Esta mecánica a dúo y su peculiar diseño hacen de ***Majin*** un juego diferente, y hermoso, que dará mucho que hablar en los próximos meses.

Un juego diferente y hermoso, de los creadores de Genji y Folklore



Entrevista con...

TAISUKE UCHIYAMA

Producer de Namco Bandai Games Int.

¿Cuánto tiempo lleváis desarrollando *Majin*?
Llevamos trabajando en este proyecto desde otoño de 2008. Durante el inicio del desarrollo estuvimos probando diferentes diseños para *Majin*, así como su interacción con el héroe del juego.

Se trabajó con tres diseños para el personaje de *Majin*. ¿De dónde surgió la inspiración para el aspecto final de la criatura?
Trabajamos con diferentes artistas y nos inspiramos en diversas fuentes. De los tres diseños y diferentes tamaños que utilizamos, el que aparece en estas pantallas es que el mejor encajaba con el escenario del juego.

El héroe del juego y Majin se compenetran a la perfección, tanto a la hora de sortear obstáculos como combatiendo a los enemigos...
De momento, sólo hemos mostrado una pequeña porción de las acciones que desempeñarán juntos, pero a medida que el jugador avance en el juego, podrá utilizar ataques combinados y movimientos especiales que implicarán a los dos personajes.

A medida que la aventura avanza, Majin recuperará sus recuerdos... ¿Cambiará por ello su personalidad?
Según va avanzando la historia, Majin irá recuperando habilidades que tenía olvidadas. Y, por supuesto, su relación con el héroe irá cambiando.

Por su estética, *Majin* recuerda a *Ico* o *Shadow Of The Colossus*. ¿Qué diferencia a Majin de estos?
Ico consistía en llevar a una chica de la mano, conduciéndola hacia cada nuevo objetivo, pero *Majin* trata de dos personajes muy diferentes que se ayudan entre sí. Entendemos que es difícil ver las diferencias entre ambos títulos, sólo con ver unas cuantas pantallas impresas, pero confiamos en que los jugadores sepan ver lo diferentes que son ambos videojuegos a la hora de jugar.



LAS CHICAS DE HE

MAKING OF

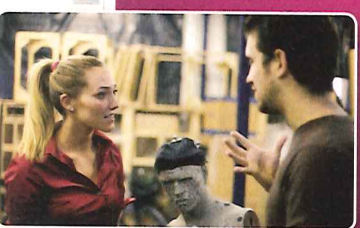
Cómo en un DVD o Blu-ray, el juego incluye un Cómo se hizo donde se desvelan detalles como estos...



CUERPO Y CARA. La actriz y modelo inglesa Jacqui Ainsley fue la elegida por David Cage (CEO de Quantic Dream) para dar vida a Madison Paige, la periodista de Heavy Rain. Como se puede ver en la pantalla, el parecido entre personaje y actriz es notable.



TRES AÑOS COMO MADISON. La captura de movimientos se inició en 2007 y desde entonces Jacqui ha estado 100% involucrada en el proyecto. «Cage dirigió la mayoría de mis sesiones de motion capture, es un gran profesional que busca la perfección», explica la actriz.



MOTION CAPTURE. Para capturar los movimientos se utilizaron 28 cámaras y se colocaron múltiples sensores por el cuerpo y rostro de Jacqui. Grabaron todo tipo de acciones como abrir puertas, cerrar cajones... «Es importante tener conciencia espacial», afirma Jacqui.

JACQUI AINSLEY

EL CUERPO

«Heavy Rain es capaz de transmitir emociones muy intensas»

La actriz se sometió a motion capture durante tres años para dar vida a Madison Paige

Por qué los personajes de ***Heavy Rain*** poseen un desbordante realismo? ¿Por qué sus expresiones están humanizadas? Sencillamente porque han sido recreados a partir de actores reales, cuyos movimientos y expresiones fueron digitalizados con la tecnología *motion capture*. Así que bien puede decirse que los personajes de la creación de **Quantic Dream** tienen sentimientos y sufren de verdad. La carga dramática es tal que simplemente observando sus miradas o la expresión de sus bocas, el jugador intuye lo que el personaje está pensando, e incluso puede llegar a emocionarse. Jacqui Ainsley es la Madison Paige de carne y hueso, la periodista de ***Heavy Rain***, quien fue seleccionada por David Cage (director de ***HR***) de entre centenares de actrices y modelos, ***«la primera gran diferencia con respecto a actuar para una peli es que he estado tres años trabajando para Heavy Rain, posiblemente el tiempo equivalente al rodaje de seis largometrajes»***, comenta la actriz y continúa: ***«En una película, por lo general, la acción y el diálogo son grabados de manera simultánea; sin embargo, con la captura de movimiento se graba por un lado el movimiento corporal, por otro el movimiento facial y por otro la voz»***. Sin duda, un trabajo minucioso y muy laborioso cuyos impresionantes resultados se dejan ver en escenas tan cruciales como cuando Ethan descubre que Madison es periodista. ***«Las escenas más difíciles de hacer, precisamente no fueron las sensuales, sino las de acción. Los sensores de movimiento son bastante duros y están colocados por todo el cuerpo, así que cuando tuve que hacer las secuencias de lucha en las que me caía por el suelo lo pasé bastante mal. A menudo llegaba a casa llena de cardenales... Pero mereció la pena, ¡el resultado es magistral!»***. ***Heavy Rain*** no es un videojuego usual y ha inaugurado un nuevo género: el drama interactivo. ***«El juego se asemeja más al formato cinematográfico que al videojuego, es capaz de transmitir emociones muy intensas»***, concluye Jacqui.

Por Anna

MICHELLE JENNER
LA VOZ

Lauren Winter, uno de los personajes más dramáticos de HR, posee la voz de Michelle

Ella ya es una habitual del doblaje de videojuegos, la primera vez la pudimos escuchar como Hermione en *Harry Potter* y afirma que poner voz a Lauren Winter no tiene nada que ver con doblar a la brujita Granger: ***«El doblaje de Heavy Rain se asemeja más al de un filme que otros videojuegos porque es como una película. Los personajes hablan y se mueven igual que los actores de verdad. Pero también hay diferencias con respecto a un largo, y es que aquí tuve que hacer más frases de lo habitual porque luego, mientras juegas, según lo que decidas va a pasar una cosa u otra, por lo que tienen que estar todas las opciones dobladas»***, explica Michelle.

Lauren Winter es uno de los personajes más dramáticos de ***Heavy Rain*** ya que ha perdido a su hijo a manos del asesino del Origami, la carga emotiva conseguida en los momentos más álgidos del juego no sólo se debe a la actriz que prestó su imagen y movimientos, sino también a la voz, a la voz de Michelle: ***«Tienes que ajustarte al doblaje original, pero por mucho que lo hagas, siempre pones algo de ti, tus matices»***, cuenta la actriz y continúa: ***«Los videojuegos son una nueva puerta que se abre para los actores. Concretamente, Heavy Rain ha sido rodado con actores y luego lo han pasado a lo virtual. Como actriz, siempre tienes miedo de que algún día desaparezcamos y nos hagan virtuales...»***. Una declaración bastante dura por parte de Jenner, pero claro, si pruebas el juego entiendes el por qué de sus temores; y es que, el realismo conseguido en las texturas de los personajes, la fluidez con la que se mueven, los gestos y sus expresiones... todo ello genera la sensación en el usuario de estar jugando con personajes de carne y hueso. ***«Heavy Rain va más allá de una película, es incluso mejor porque te da la opción de actuar, vivir, decidir y escoger. No eres mero espectador, sino que estás ahí como uno más y puedes cambiar el rumbo del juego»***, declara Michelle totalmente entusiasmada.



«Puedes actuar, vivir, decidir y escoger. HR es incluso mejor que una película.»

MADE IN SPAIN

El doblaje al castellano no escatimó en actores de renombre. Michelle encabeza el cartel de voces.



MICHELLE ES LAUREN. Uno de los personajes más emotivos de HR es Lauren Winter, quien perdió a su hijo a manos del asesino del Origami. Parte del dramatismo que desprende Lauren se debe gracias al trabajo interpretativo de Michelle Jenner en el doblaje.



CON DAVID CAGE. Durante la presentación en Madrid de Heavy Rain pudimos ver a la actriz y al director de Heavy Rain juntos, quienes intercambiaron sus impresiones. Si quieres saber más, ve a la página 10.



EL DOBLAJE. En tan sólo un día Michelle puso voz al guión de Lauren Winter quien afirma que, además de tratar de encajar su voz en la del original, aportó su granito de arena para que el personaje transmitiese con más fuerza al jugador emociones.









Género
Acción
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Avalanche Studios
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.112 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.justcause.com
18



No exageramos si decimos que la exhibición pirotécnica de Just Cause 2 es una de las más espectaculares y realistas que hemos podido ver en un juego.

Plantear un *sandbox* (por si a alguien se le escapa el término, son los juegos de mundo abierto y desarrollo no lineal que popularizó la serie *GTA*) no es tan elemental como parece. No se trata de una mera cuestión de músculo tecnológico y de exhibir el mapeado más extenso, el número de armas y vehículos más espectacular y la cantidad de misiones más variada.

Y no es que ***Just Cause 2***, desde luego, esté falto de nada de eso: sus 1.000 kilómetros cuadrados de extensión divididos en cuatro tipos de terrenos distintos, sus cuatro facciones encomendando misiones de todo tipo y su impresionante catálogo de cien vehículos y varias docenas de armas tienen como resultado un mundo de una complejidad mareante, casi demasiado. ***Just Cause 2*** puede codearse con los grandes títulos del género, aunque sea en lo más bruto.

Pero decíamos que eso no es suficiente. Es preciso un decorado lo suficientemente variado, lógico y, en esencia, «vivo», que haga que el jugador no se aburra. Es lo que hacía, por ejemplo, que los recientes *inFamous* y *Prototype* acabaran agotando al jugador: demasiadas horas de juego recorriendo un único concepto de decorado. Y es lo que hace grande, por ejemplo, a las ciudades de la serie *GTA*, con sus habitantes de comportamientos aleatorios pero lógicos. Y a eso hay que sumar un control de jugadores, vehículos y habilidades del protagonista (superpoderes, lo que sea) que estén a la altura de las circunstancias, que es lo que si falla, acaba con la mayoría de los juegos de este tipo. Por ejemplo, sucedió en la serie *Saints Row* y también con el primer *Just Cause*, exclusivo de Xbox 360 y en el que una gigantesca isla tropical era, sencillamente, demasiado grande para un personaje que sólo podía moverse a pie y en vehículos de discreto manejo.

Avalanche parece haber aprendido estas reglas, así como de sus propios errores, y ***Just Cause 2*** es un juego muy sobresaliente en su género: la isla es lo suficientemente rica y variada como para no cansar (de zonas heladas se pasa a parajes desérticos, y de la jungla a la playa sólo hay un

LA ALTERNATIVA



GTA IV. Juega en otra liga, pero si te gustan los sandbox, ya deberías haberlo probado.







MÁS ABIERTO QUE UN SEVEN-ELEVEN

El mundo abierto de Panau puede llegar a ser asfixiante, es cierto, pero cuando te acostumbres volarás de un lado a otro del país sólo por el placer de hacerlo, de viajar a puntos desconocidos y lanzarte en paracaídas en zonas donde no tienes ni idea de qué hay.



El ataque aéreo: efectivo, contundente y letal. Te encantarán los helicópteros.



DEMO JUGABLE
En PlayStation Store



JUST CAUSE 2

KILÓMETROS DE ACCIÓN EXPLOSIVA







Engancharse a vehículos en movimiento tiene su dificultad, pero cuando lo domines te verás saltando de uno a otro y rara vez irás a pie.





El mejoradísimo uso de la cámara permite disfrutar de la destrucción sin dejar ni un segundo de salir pitando de las zonas conflictivas.

SUBIR LOS VÍDEOS DE NUESTRAS LOCURAS MÁS ESPECTACULARES A YOUTUBE ES SENCILLO E INMEDIATO

par de pasos) y en cuanto a su control, tenemos acceso a un *gadget*, casi un superpoder para su héroe, que facilita, enriquece y multiplica las posibilidades de la acción, de un modo que puede llegar a dejar con la boca abierta al jugador: un garfio extensible que sirve para combatir, plantear estrategias de ataque y defensa, alcanzar vehículos o, simplemente, recorrer grandes distancias de terreno catapultando a Rico por los aires.

VIVA LA REVOLUCIÓN

Rico Rodríguez es un cínico agente secreto norteamericano especialista en derrocar regímenes totalitarios incómodos para el sistema capitalista. Ya se ocupó de un dictadorzuelo bananero en el primer *Just Cause*, y ahora llega a la isla asiática de *Panau* para encargarse de su actual sátrapa... y de paso averiguar qué fue de su antiguo mentor y ahora traidor de la Agencia. Para ello seguirá las reglas del *sandbox* típico: cumplir misiones principales para distintas facciones revolucionarias y la propia Agencia y, de paso, destruir la propiedad pública, facilitando el desorden. Esto se mide con un marcador de Caos que se incrementa con cada explosión y cada edificio destruido, y que indica cuán cerca estamos de recibir nuevas misiones de alguna facción. En más de un momento no tendremos misiones disponibles y simplemente habrá que dedicarse a reventar gasolineras, depósitos de agua o, simplemente, propiciar el desorden motorizado para que el marcador de Caos sume puntos. Por eso es conveniente que nuestras misiones sean lo más destructivas y pirotécnicas posible.

Y eso es prácticamente todo lo que hay que saber sobre la mecánica de ***Just Cause 2***: el mercado negro venderá armas y vehículos a Rico, o bien mejorará las que ya tiene. También le trasladará, si lo desea, de un punto a otro del país en segundos, aunque recomendamos el vuelo en reactor en estos casos: es infinitamente más vistoso.

¿Dónde está, pues, lo que hace de ***Just Cause 2*** un *sandbox* especial? Sin duda, en el versátil gancho con el que carga Rico. Es complicado de describir en poco espacio todas sus posibilidades, pero es lo que dota al juego de un encanto especial y, por supuesto, el que le otorga un ritmo enfebrecido y un tono disparatado. Gracias al



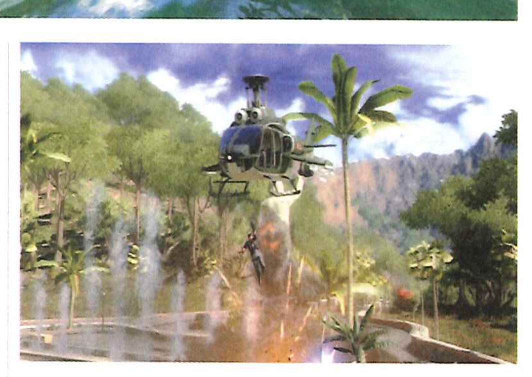
Esto no es una cinemática: el juego luce así de bien: ver la luz del sol reflejándose en un océano que cada vez está más cerca de aplastar a Rico es una experiencia que ya estaba en el primer Just Cause, pero que aquí, simplemente, es perfecta.





¿SABÍAS QUE...

Rico Rodríguez fue creado tras dos modelos: Antonio Banderas y Benicio del Toro. El ambiente tropical y revolucionario del primer Just Cause justificaba esta racial elección, que al conservarse en la secuela... multiplica el disparate.





Todo lo que lleve una estrella es propiedad de Baby Panau. Por tanto, puede explotar en mil pedazos. No dejes ni uno en pie.



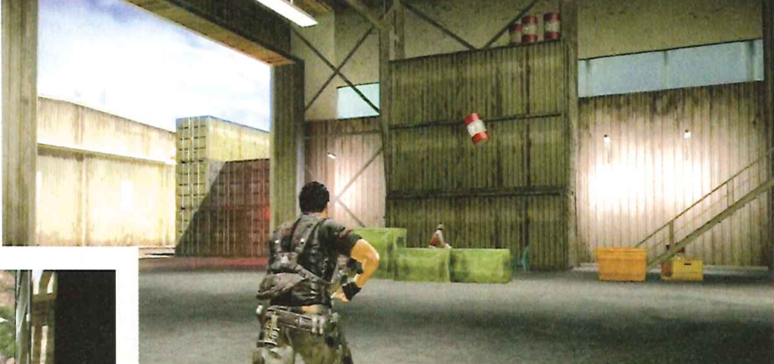


CAOS A TUTIPLÉN

El caos se consigue destrozando propiedades gubernamentales lo más sonadamente posible. Cuanto más caos, más misiones te harán llegar la Agencia y los grupos revolucionarios.











Quizás el detalle menos conseguido del juego sea lo básico de algunas de sus físicas (sobre todo las humanas), que contrasta con el exquisito cuidado puesto en la luz y el color de la isla.

¿Ves ese barril de combustible que cae? Lo hemos tirado nosotros usando el gancho. Ahora lo más complicado será adivinar en qué rincón del hangar van a acabar los pedazos de ese desgraciado.





Al inicio del juego, Rico ya tiene ocasión de hacer tratos con los grupos revolucionarios de la isla, tan deseosos de acabar con Baby Panau como él... aunque con motivos menos altruistas.



¡RICO TIENE GANCHO!

Algunas aplicaciones del gancho de Rico: enganchar a un enemigo a un improvisado cohete, saltarse un grupo de soldados parapetados para reventarles por la retaguardia o recorrer grandes extensiones de terreno sin necesidad de conducir ningún vehículo.

gancho, y contra toda lógica, Rico puede salir disparado hacia el cielo, desplegando automáticamente su paracaídas (muy útil cuando nos veamos rodeados por enemigos demasiado poderosos). Del mismo modo, puede con suma facilidad encaramarse a cualquier vehículo u objeto móvil, lo que incluye misiles improvisados o *jets* a reacción: nada es lo suficientemente escurridizo. Como es fácil deducir, el componente *arcade* de ***Just Cause 2*** es muy acusado, lo que sin duda echará atrás a quienes busquen físicas realistas o *stunts* con sentido, pero chiflará a quienes usen estos juegos para hacer el cabra. Para ellos, ***Just Cause 2*** lleva incorporado un sencillísimo sistema para grabar vídeos breves y subirlos de inmediato a *YouTube*, en una idea que si funciona y genera una comunidad creativa, vaticinamos que tendrá imitadores.

En el «debe» del juego, ciertos problemas con algunos aspectos del control de Rico (va como la seda, pero digamos que el chico no ha nacido para esquivar) y la ausencia total de multijugador, que desde luego no se echa en falta en un juego tan mastodóntico. Mínimos puntos negros para un título que exige tiempo y dedicación, pero que desde el primer minuto ya garantiza diversión y locura en estado puro. ¡La primavera se presenta saltimbanqui!

SE PERCIBE EL GRAN TRABAJO REALIZADO EN QUE LA PDA CON INFORMACIÓN Y MAPEADO SEA ÚTIL

EVALUACIÓN



Es el mejor sandbox de naturaleza arcade y sin intenciones realistas que hemos visto hasta ahora. Un hito en su género.



No hay multijugador, lo que sin duda defraudará a muchos, aunque no nos parece un problema grave. Algún control peliagudo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El motor Avalanche es espectacular. Algunas explosiones y escenarios te dejarán con la boca abierta.	La banda sonora es dinámica y reacciona con más o menos fanfarria a la potencia de la acción.	Sencilla pero profunda. Después de muchas horas se siguen encontrando utilidades para el garfio.	Sus más de cincuenta misiones garantizan más de cien horas de juego. Eso sin contar el tiempo deambulando...	No hay multijugador, pero la idea de subir vídeos con acrobacias a Internet nos parece estupenda.	Sobre todo en el apartado gráfico, en el nivel de detalle, Just Cause 2 es un juego de ultimísima generación.
9,3	9,0	9,4	9,2	7,5	9,2

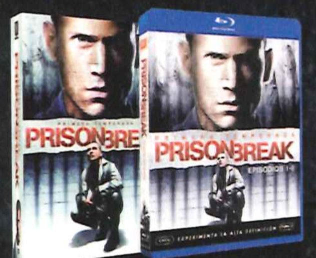


UN NUEVO CONVICTO, UNA NUEVA

CONSPIRACIÓN

PRISON BREAK
THE CONSPIRACY

Juega como Tom Paxton, un agente de la Compañía, enviado a la penitenciaría de Fox River para desentrañar el misterio de que Michael Schofield esté en la misma cárcel que su hermano.



Serie de TV disponible en DVD y Blu-ray



- Personajes originales de la serie.
- Toda la tensión y emoción de Prison Break.
- Escenas con un punto de vista alternativo.
- Acción e infiltración con múltiples soluciones.
- Peleas cuerpo a cuerpo con infinidad de movimientos especiales.





















Prison Break™ y © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Publicado por Deep Silver, una división de Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Desarrollado por ZootFly. ZootFly y el logo de ZootFly son marcas comercial registrada de ZootFly. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos de Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft y están utilizadas bajo licencia de Microsoft. "PS", "PlayStation" y "PS3" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los Derechos Reservados. © 2005-2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. © 2005-2006 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. Todos los derechos Reservados. "Twentieth Century Fox",



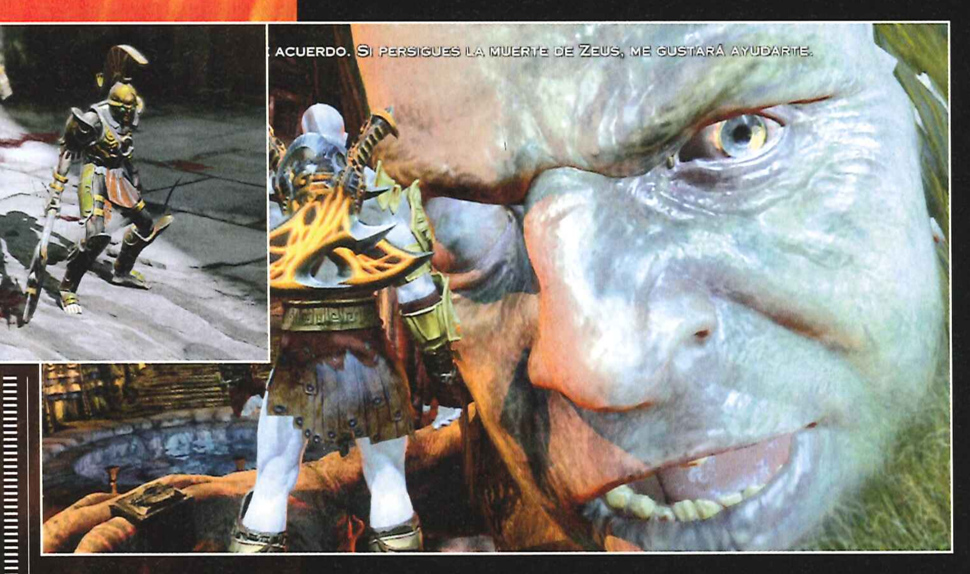
PS3

Género
Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Santa Monica Studios
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 € (Ed Normal)
79,95 € (Ed. Limitada)
www.godofwargame.com
18

GOD OF WAR III

KRATOS CONSUMA SU AMARGA VENGANZA

















LOS DIOSES DEBEN ESTAR LOCOS

Kratos viaja al Olimpo para dar buena cuenta de Zeus, su gran objetivo, y de paso del resto de «amigos» que intenten ayudarle, como Hades, Hera, Helios, Hermes o Poseidón...

Pocas sagas como esta que nos ocupa han estado tan íntimamente ligadas al nombre de **PlayStation**. Desde su sorprendente primera entrega ha sido sinónimo de calidad en todos sus apartados: jugabilidad, técnica, ambientación... Algo que han intentado imitar sus competidores en otros sistemas, e incluso en el mismo, pero que nadie ha conseguido. Con la secuela, que apareció al final del ciclo de vida de **PlayStation 2**, se consiguió exprimir el *hardware* de dicho sistema hasta límites nunca vistos (de hecho, recientemente se confirmó que en un principio se pensó en lanzar este juego para la debutante por aquella época **PS3**).

Es por todo esto que pocos juegos han levantado tanta expectación antes de su puesta a la venta como este ***God Of War III***. Cuatro años de desarrollo por parte de un equipo de más de cien personas que han mimado hasta el más mínimo detalle de esta superproducción, que sirve además para cerrar una trilogía, la de la venganza de Kratos, que con los dos capítulos para **PS2** y el de **PSP** estaba aún inconclusa.



DANTE'S INFERNO. La mecánica es muy similar, pero el escenario marca la diferencia.

Los creadores de **Santa Monica Studios**, donde se ha elaborado el juego desde sus inicios, siempre han tenido la especial habilidad de utilizar referentes que todos conocemos (o al menos nos suenen de algo) para contar la historia que a ellos les interesa contar. Seguro que muchos de vosotros ya conocéis de sobra el argumento central del juego, que gira en torno a un hombre muy, muy, pero que muy enfadado y a su deseo de venganza. Este deseo es el que motiva cada uno de sus pasos y sus acciones (y es que el hecho de que los dioses del Olimpo te engañen para que acabes con la vida de tu familia, después de haberles servido ciegamente, debe de molestar »



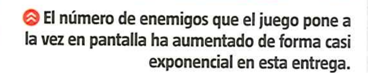


Hércules, o Heracles, también se interpondrá en el camino de Kratos hacia su venganza.



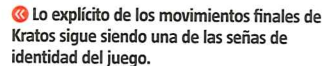
¿SABÍAS QUE...

Esta tercera entrega cierra la trilogía de Kratos y su historia, por lo que no habrá más juegos que la continúen. Sin embargo, no se descartan nuevos juegos que se ambienten en este particular universo mitológico.

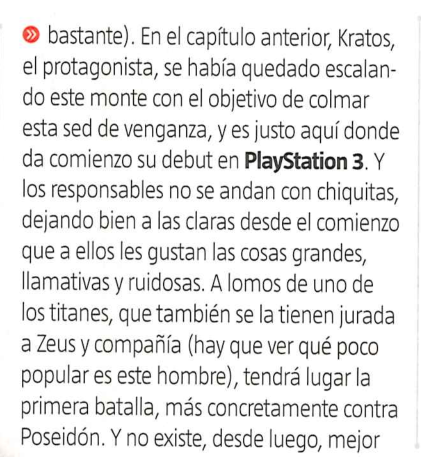


El número de enemigos que el juego pone a la vez en pantalla ha aumentado de forma casi exponencial en esta entrega.





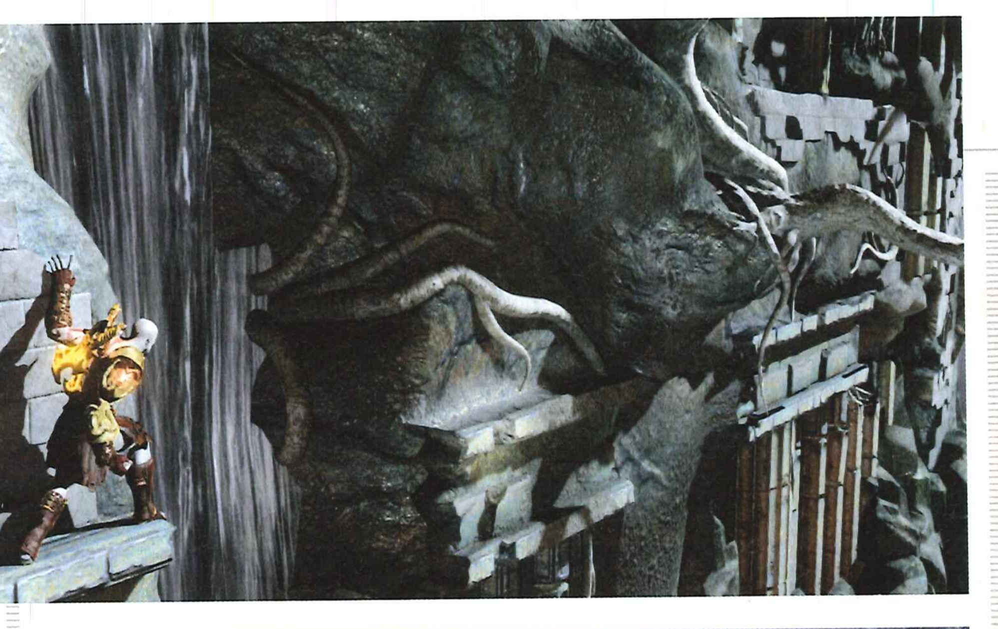
Lo explícito de los movimientos finales de Kratos sigue siendo una de las señas de identidad del juego.



» bastante). En el capítulo anterior, Kratos, el protagonista, se había quedado escalando este monte con el objetivo de colmar esta sed de venganza, y es justo aquí donde da comienzo su debut en **PlayStation 3**. Y los responsables no se andan con chiquitas, dejando bien a las claras desde el comienzo que a ellos les gustan las cosas grandes, llamativas y ruidosas. A lomos de uno de los titanes, que también se la tienen jurada a Zeus y compañía (hay que ver qué poco popular es este hombre), tendrá lugar la primera batalla, más concretamente contra Poseidón. Y no existe, desde luego, mejor carta de presentación para el juego (quizás por ello los responsables han decidido que sea esta parte la que los jugadores puedan probar en la *demo*). La escala, esa palabra que algunos parecen no comprender, es lo que diferencia a esta tercera entrega de las anteriores. Todo está hecho a lo grande, personajes, escenarios, enemigos... Todo está creado para apabullar al jugador y ofrecerle algo que no se le olvidará jamás. Una detrás de otra, estas impactantes secuencias (desde este enfrentamiento inicial con Poseidón a los siguientes con Hermes, Helios o Hades, por poner algunos ejemplos) dejan patente la visión de los programadores, pues en lo que se refiere a la mecánica, pocas cosas han cambiado realmente.

Y es que Kratos sigue siendo el mismo «súper-hombre» que convierte en todo un arte la labor de repartir mamporros a diestro

LA GIGANTESCA ESCALA DEL JUEGO ES LO PRIMERO QUE LLAMARÁ LA ATENCIÓN AL JUGADOR



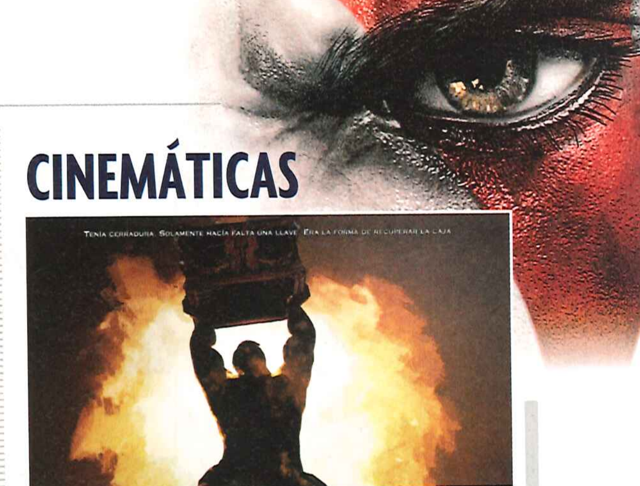


Este es el imponente aspecto de Poseidón, el primer gran enemigo del juego.



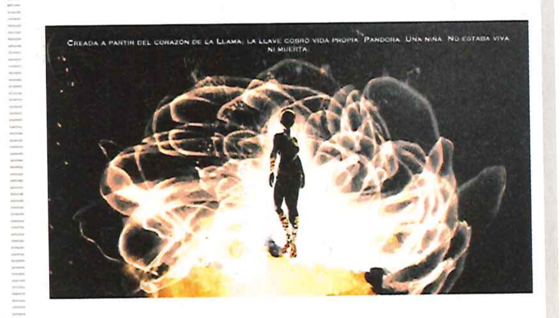
Otra de las posibilidades con las que cuenta Kratos es la de subirse a lomos de alguno de sus enemigos durante un tiempo.

CINEMÁTICAS













y siniestro. En esta ocasión, cuenta con un catálogo de cuatro armas principales (cada una asociada a una dirección del *pad* de control, para que el jugador pueda cambiar de una a otra rápidamente sin pasar por ningún menú) que irá consiguiendo a medida que avance el juego, normalmente arrebatándoselas a grandes enemigos como Hades o Hércules. Y, por supuesto, cada una de ellas cuenta con un número casi obsceno de combinaciones que irán desbloqueándose a medida que las potenciemos con las almas que sueltan los enemigos o que encontremos en las ya populares cajas dispersadas por los escenarios. Además, otros objetos secundarios (como las Botas de Hermes o la Cabeza de Helios) servirán para realizar diversas acciones necesarias en más de un momento de la aventura. Magias «ampliables», vuelos sin motor con alas a juego y los tan conocidos como espectaculares *Quick Time Events* (cuando aparezca el botón encima de la cabeza del enemigo, que se eche a temblar) completan -aunque aún hay alguna sorpresa oculta por ahí- el catálogo de Kratos. Y lo mejor de todo es que ninguna supone una opción accesoria, ya que casi todas cuentan con alguna

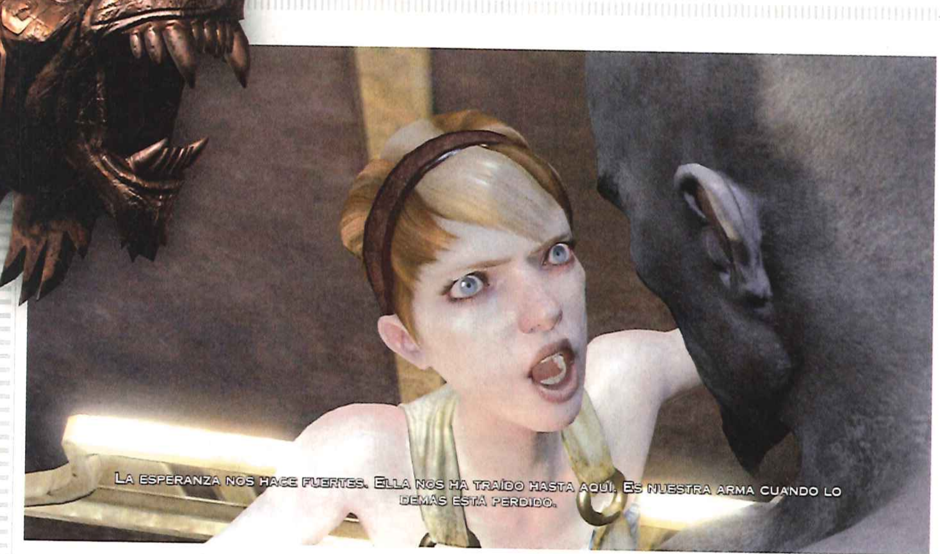


TEST

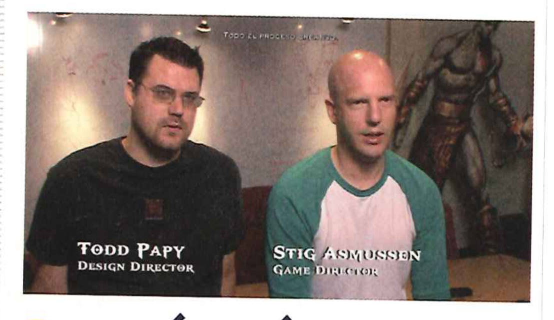














MÁS ALLÁ DEL FINAL

Cuando acabes el juego podrás seguir disfrutando, no temas. Además del nuevo nivel de dificultad para masocas, se abrirá una serie de desafíos de lo más variado y todo tipo de material adicional sobre diversos apartados de la creación del juego.

» utilidad en uno u otro momento de la aventura. La variedad, pese a lo que pudiera parecer al tratarse de un juego tan centrado en la acción, está asegurada.

También hay espacio para las plataformas, para una ligera exploración de los escenarios (hay algo de *backtracking*, pero nada que deba asustaros) y, cómo no, para las cinematográficas secuencias, todas ellas generadas con el propio motor del juego y cargadas de un dramatismo sin precedentes. Incluso, pese a que Kratos no parece el más adecuado para estos menesteres, se pondrá a prueba la inteligencia del jugador con más de un ingenioso *puzzle*, un descanso ideal entre tanta acción salvaje.

LAS PLATAFORMAS Y LOS PUZZLES TAMBIÉN TIENEN SU LUGAR EN EL DESARROLLO DEL JUEGO

Es algo que se cita en muchas ocasiones, pero la verdad es que este ***God Of War III*** es mucho más que la suma de todos estos componentes. La dirección artística, por ejemplo, presenta unos escenarios como nunca hemos visto en un juego de este tipo, tanto por su tamaño como por su belleza. Y la parte técnica no le va a la zaga, pese a que se trate de uno de los juegos a los que las capturas estáticas como las que acompañan a este análisis hacen menos justicia. Verlo en movimiento es todo un deleite gracias a la perfecta animación del personaje central (que ha visto reformada su anatomía hasta acercarle a un ser de carne y hueso), al gran número de enemigos que pone en pantalla y la calidad de todas y cada una de las texturas que recubren los elementos que aparecerán en la pantalla de tu televisor.

Una banda sonora orquestada que acompaña a la acción de forma magistral, y que merece por sí sola un hueco en la colección de música de tu reproductor portátil, así como unas voces dobladas al castellano por actores profesionales (aunque a decir verdad, la de Kratos no nos convence demasiado) acaban por redondear este título que se pone al nivel de los clásicos de la consola como *Uncharted 2*, *Metal Gear Solid 4* o *Final Fantasy XIII*.



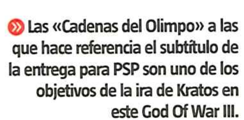


LAS CINCO ARMAS DE KRATOS

El jugador comenzará portando sólo las Espadas del Exilio, pero poco a poco se irá haciendo con el resto de armas a medida que se las arrebate a sus rivales. Cada una de ellas cuenta con tres niveles de evolución en los que ir encontrando diversos movimientos y combos.

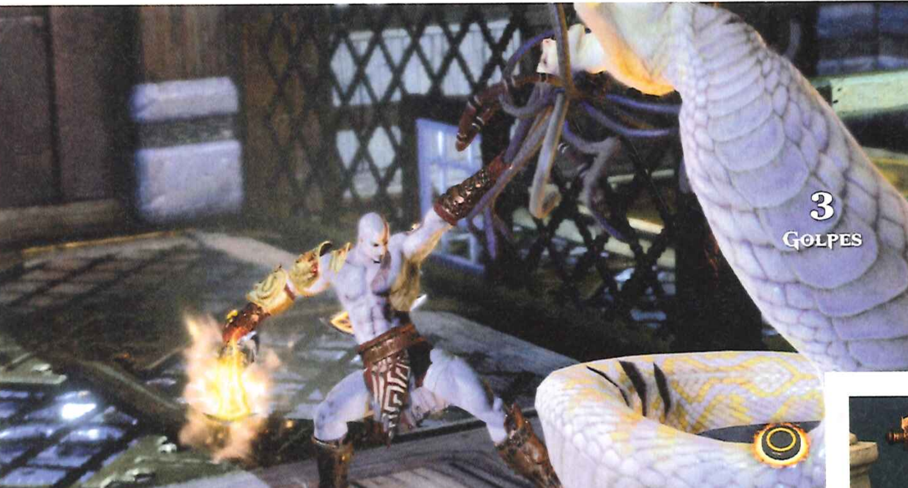


Los objetos secundarios, como la cabeza arrancada de cuajo de Helios, tienen su propia función en momentos determinados del juego.



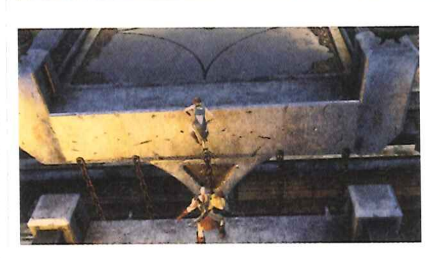
Las «Cadenas del Olimpo» a las que hace referencia el subtítulo de la entrega para PSP son uno de los objetivos de la ira de Kratos en este God Of War III.







Pelear sobre el lomo de un gigantesco ser en movimiento es sólo uno de los mágicos momentos que proporciona el juego, además de llegar nada más comenzar el mismo.







EVALUACIÓN

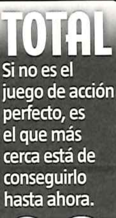


Cuenta con todos los elementos que se le pueden exigir a una superproducción, y no duda en ofrecerlos en cantidad suficiente.



El único punto ligeramente negativo que hemos podido encontrar es la excesiva crueldad de algunas de sus secuencias.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El conjunto general se encuentra en la parte más alta del catálogo de PS3, sin ningún tipo de duda.	Tan cuidado como el apartado gráfico, gracias a su banda sonora de lujo y al doblaje.	Sigue siendo toda una delicia controlar todos y cada uno de los muchos movimientos de Kratos.	No te llevará más de diez horas completarlo, pero su gran intensidad no te dejará nunca a medias.	Por ahora sólo existe algo de material descargable para los que se hagan con la Ed. Limitada.	Los programadores de Santa Monica han dado una lección de cómo aprovechar este hardware.
9,7	9,6	9,5	8,9	8,0	9,7



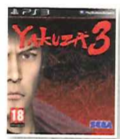
TOTAL

Si no es el juego de acción perfecto, es el que más cerca está de conseguirlo hasta ahora.

9,6



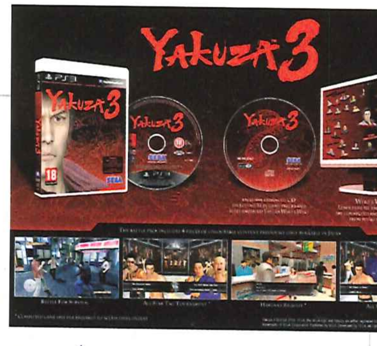




Género
Simulador de gallardo gángster japonés
Compañía
SEGA
Desarrollador
SEGA CS1 Team
Distribuidor
SEGA
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés-japonés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (5.054 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.sega.es/yakuza/es
18





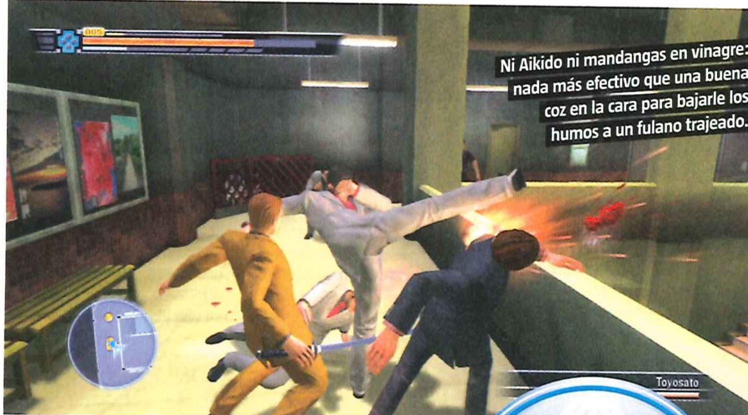


EDICIÓN COLECCIONISTA

Para compensar el año de retraso respecto a la edición japonesa, Yakuza 3 llega a Europa en una edición especial que incluye un CD con la BSO, una guía interactiva del universo Yakuza y tres minijuegos.







Ni Aikido ni mandangas en vinagre: nada más efectivo que una buena coz en la cara para bajarle los humos a un fulano trajeado.

YAKUZA 3

DEMO JUGABLE En PlayStation Store



APASIONANTE Y EXÓTICO CULEBRÓN «GANGSTERIL»

Puede que en Occidente no haya tenido el éxito que merece, pero en su Japón natal, la saga *Yakuza* es una institución. Y esta tercera entrega refrenda los motivos: la calidad de su guión, la profundidad de su mecánica aventurera (19 horas con ***Yakuza 3*** sólo abarcan un 10,55% de juego) y la contundencia de las peleas lo convierten en una de las experiencias más exóticas y envolventes que un jugador occidental puede encontrar hoy en día. A nivel técnico no llega a la altura de *GTA IV* (la cuarta entrega, que podréis descubrir en nuestra sección de Japón, es otro cantar), pero es imposible no sentirse abrumado al caminar por las atestadas calles de Kamurocho (Tokio), encarnando al temido ex-Yakuza Kazuma Kiryu. Una trama urbanística (ríete tú de Marbella) en la que están implicados un alto cargo del gobierno nipón y la omnipresente *Yakuza*, que amenaza el orfanato que Kazuma regenta en Okinawa, le hará regresar a los bajos fondos de Tokio para reencontrarse con viejos amigos y enemigos.

Las primeras horas de juego, con Kazuma ejerciendo de tutor de los huérfanos, lejos de ser una «pastelada» sirven para recalcar las dos caras de un personaje de férreas convicciones morales, tan capaz de proteger a unos niños como de patear con saña la cara de un rival. Kazuma quiere ser bueno, pero no le dejan... y nosotros, encantados con ello.

La mecánica de ***Yakuza 3*** no dista demasiado de la de un *sandbox* al uso. A medida que vamos avanzando por la aventura, surgen misiones principales y secundarias. Visitaremos comercios (donde comprar comida), salones recreativos y podremos participar en multitud de minijuegos (aunque la versión occidental ha perdido unos cuantos: juegos de mesa como el *Shogi* y el *Mahjong*, los masajes o los bares poblados de chicas de alterne, los célebres *Hostess Clubs* (como el que salía en *Black Rain*).

¡ESTO ES JAPÓN, MALDITO GAIJIN!

A pesar de estas pérdidas, ***Yakuza 3*** rezuma exotismo: bucearemos en la cultura japonesa, seremos testigos del férreo ceremonial que rodea a los *Yakuza* y comprobaremos en nuestras carnes

EXPLORA LOS BAJOS FONDOS DE TOKIO EN UNA AVENTURA TAN ENVOLVENTE COMO INTENSA

LA ALTERNATIVA



GTA IV
Bellic no es honorable como Kazuma, pero GTA IV sigue quitando el sentido.

La vida es pura diversión



Los minijuegos siempre han sido uno de los puntales sobre los que se ha asentado el éxito de la saga *Yakuza*. Y en cada nueva entrega, la oferta se amplía... hasta límites delirantes. En ***Yakuza 3*** se te presentará la oportunidad de visitar todo tipo de comercios (tiendas 24h, restaurantes) en los que reponer energía, bares (de los que salir algo ebrio) y garitos de baja estofa (en el juego japonés hay bares de alterne y salones de masaje, en occidente al menos se han conservado los *shows* de señoritas en barra fija). Podrás jugar al golf, a los dardos, apostar tu dinero en la ruleta, echar unas manos de póker o *blackjack*, competir en los bolos o el billar, cantar en un karaoke, echar una partidita a una recreativa (con un *shooter* sencillo, pero majo), ganarte unas perras en combates clandestinos... y mucho más.

Estos fulanos están pidiendo a gritos que Kazuma se cabree. El último de ellos acabará con la cara estrellada contra uno de los muros. Pobre.

Ejerce de actor en una película de época y cumple al pie de la letra el guión y la coreografía de las peleas.

Yakuza 3 alcanza cotas de burrez absolutamente deliciosas. Kazuma pondrá a prueba la resistencia de un cráneo humano con este extintor.

¿SABÍAS QUE...

Yakuza se adaptó al cine, en 2007, bajo la dirección del gran Takashii Mike (Audition). El DVD llegará a USA en marzo, para coincidir con Yakuza 3.





Kazuma muestra su lado más humano en el arranque del juego, cuidado a los huérfanos de su orfanato. En el fondo... él es bueno.

YAKUZA / PS2 - 2005 (JAP) 2006 (EUR)



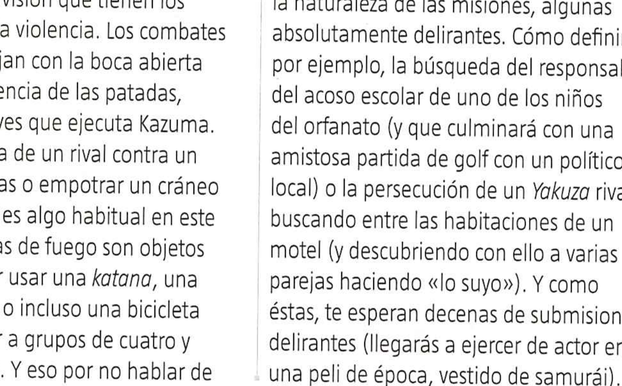
YAKUZA 2 / PS2 - 2006 (JAP) 2008 (EUR)





RYÜ GA GOTOKU KENZAN! / PS3 - 2008 (JAP)





YAKUZA 3 FUE EL SEGUNDO JUEGO DE PS3 MÁS VENDIDO EN JAPÓN DURANTE EL 2009

JAPÓN SE PIRRA POR KAZUMA

Yakuza es una de las sagas que más prestigio (y millones de yenes) ha proporcionado a Sega en Japón durante los últimos años. Su éxito propició en 2008 un Spin Off (aún inédito en Occidente) que situaba la acción en el Kyoto del periodo Edo, protagonizado por el legendario Miyamoto Musashi (con el rostro de Kazuma, por supuesto).

» la particular visión que tienen los nipones sobre la violencia. Los combates de ***Yakuza 3*** dejan con la boca abierta por la contundencia de las patadas, puñetazos y llaves que ejecuta Kazuma. Partir la espalda de un rival contra un poste, pisar caras o empotrar un cráneo contra la pared es algo habitual en este juego. Las armas de fuego son objetos innobles: mejor usar una *katana*, una señal de tráfico o incluso una bicicleta para neutralizar a grupos de cuatro y cinco enemigos. Y eso por no hablar de la naturaleza de las misiones, algunas absolutamente delirantes. Cómo definir, por ejemplo, la búsqueda del responsable del acoso escolar de uno de los niños del orfanato (y que culminará con una amistosa partida de golf con un político local) o la persecución de un *Yakuza* rival, buscando entre las habitaciones de un motel (y descubriendo con ello a varias parejas haciendo «lo suyo»). Y como éstas, te esperan decenas de submisiones delirantes (llegarás a ejercer de actor en una peli de época, vestido de samurái). El segundo juego de **PS3** más vendido en Japón durante 2009 (sólo superado por *FF XIII*) es apasionante, sorprendente y extraordinariamente largo. Respetamos la decisión de conservar las voces en japonés, pero es una lástima que sólo ofrezca textos en inglés. Con ello se restringe su acceso a muchos usuarios que disfrutarían durante meses de este seguidor espiritual del mítico *Shenmue*. ¿Cambiará la cosa con *Yakuza 4*? Nos tememos que dependerá de las ventas que tenga la tercera entrega. Desde luego, calidad no le falta.

EVALUACIÓN



Su duración (¡19 horas equivalen sólo al 10% del juego!). La gran variedad de minijuegos y comercios a visitar. La contundencia de sus peleas.



De haber llegado con textos en castellano, Yakuza 3 se habría ganado una notaza. Si no sabes inglés, no te enterarás ni del NODO.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No aguantan la comparación con GTA IV, pero el modelado facial es impresionante (sobre todo en los ojos).	Qué remedio, al final uno acaba cogiéndole la gracia a escuchar las voces en japonés.	Te lo pasarás en grande repartiendo estopa entre los matones y pateando Tokio y Okinawa.	Una de las aventuras más largas producidas para PS3. Te tirarás semanas sacando cosas nuevas.	Descarga de contenido (tanto en la edición normal como por el cupón de prerreserva).	Se instala en Disco Duro. Lástima de textos en inglés. Y no será por falta de capacidad del BD...	Una maravilla por descubrir... siempre y cuando tengas un buen nivel de inglés, claro.
8,6	8,2	9,1	9,4	-	8,0	8,9

¡LOS MEJORES RPGs POR FIN EN ESPAÑA!






















©2006-2009 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. © 2009 NIS America, Inc. Todos los derechos reservados. Disgaea es una marca comercial registrada de NIPPON ICHI SOFTWARE INC. ©2010 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. / HitMaker, Inc. Todos los derechos reservados. Last Rebellion es una marca comercial de NIPPON ICHI SOFTWARE INC. Bajo licencia de y publicado por NIS America, Inc. ©SEGA/RED ©IDEA FACTORY CO., LTD. Bajo licencia de y publicado por NIS America, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

TEST

PS3

Todas las modificaciones del juego están orientadas a lograr una experiencia más completa del mundo de la alta competición.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Género
Conducción
Compañía
Capcom
Desarrollador
Monumental Games
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x20
On-line
Sí
Texto-doblaje
Español
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.179 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.playmotogp.com

3

LA ALTERNATIVA



SBK 09. Es el juego que le está plantando cara en los últimos años.

MOTOGP 09/10

OTRA TEMPORADA MÁS EN CABEZA

Aunque cada vez son más los rivales dispuestos a disputarle el trono en **PS3**, **Capcom** siempre saca algún conejo de su inmensa chistera y el título vuelve a quedarse otra vez en casa. Podría parecer cosa de magia, pero la respuesta es siempre más simple: trabajo, buenas decisiones y, sobre todo, ofrecer un poco más de todo. Eso es ***MotoGP 09/10***.

Si decimos que es una evolución de la anterior entrega sería correcto, pero la impresión es la de estar ante un juego prácticamente nuevo. Gráficamente es mucho más avanzado, más realista y con unos efectos visuales que potencian la sensación de velocidad. El asfalto, uno de los elementos claves, tiene el aspecto y el grado de detalle preciso en todas las velocidades en las que discurramos por él. Los movimientos de las motos, por ejemplo, son ahora más fluidos, más suaves y sólo en las repeticiones podremos apreciar esos «saltitos» o tirones antes tan comunes. Creemos que aquí, además del nuevo motor gráfico, también influye la extraordinaria sensibilidad del control, que permite maniobras mucho más sutiles y casi milimétricas.

Por lo demás, el estilo de juego permanece en la línea más tradicional y seremos nosotros los que lo hagamos más simulador o más *arcade* quitando o poniendo ayudas a la conducción. La jugabilidad, en cualquier caso, con este sistema va a gustar tanto a los que sólo busquen diversión como a los entusiastas del rigor y la máxima dificultad.

LA EXPERIENCIA DE JUEGO SERÁ MÁS COMPLETA Y PARECIDA A LA REALIDAD

Hay tantos parámetros modificables que resultará casi imposible que no encontremos nuestra propia configuración para disfrutar desde la primera prueba.

Nuestra recomendación es empezar con el modo *Arcade*, para familiarizarnos con los circuitos y las trazadas, y después pasar al modo Carrera, que cuenta con un montón de novedades. Entre lo más interesante, sin duda, está que el estilo de pilotaje empleado durante la carrera afecte a nuestra fama o poder gestionar todos los aspectos del equipo, como la contratación del personal. La experiencia de juego es ahora más plena, más cercana a la realidad y con más variables que los simples puntos que uno pueda obtener en las carreras.

Pero si con eso hay alguno que no tenga suficiente, aún le quedará la impagable experiencia de competir con veinte motos en el nuevo modo en red. Las carreras se pueden configurar según nuestros propios criterios, pero si la competencia se nos hace demasiado excesiva siempre podremos recurrir a la típica partida para dos jugadores a pantalla partida. Recordar que se podrán descargar gratuitamente los últimos contenidos de ***MotoGP*** para comenzar el Campeonato con todas las novedades que se produzcan antes de que empiece el Mundial el próximo mes.


El contacto con otros pilotos hará que gesticulen y que pierdan la concentración durante unos segundos. Aprovecha el momento.

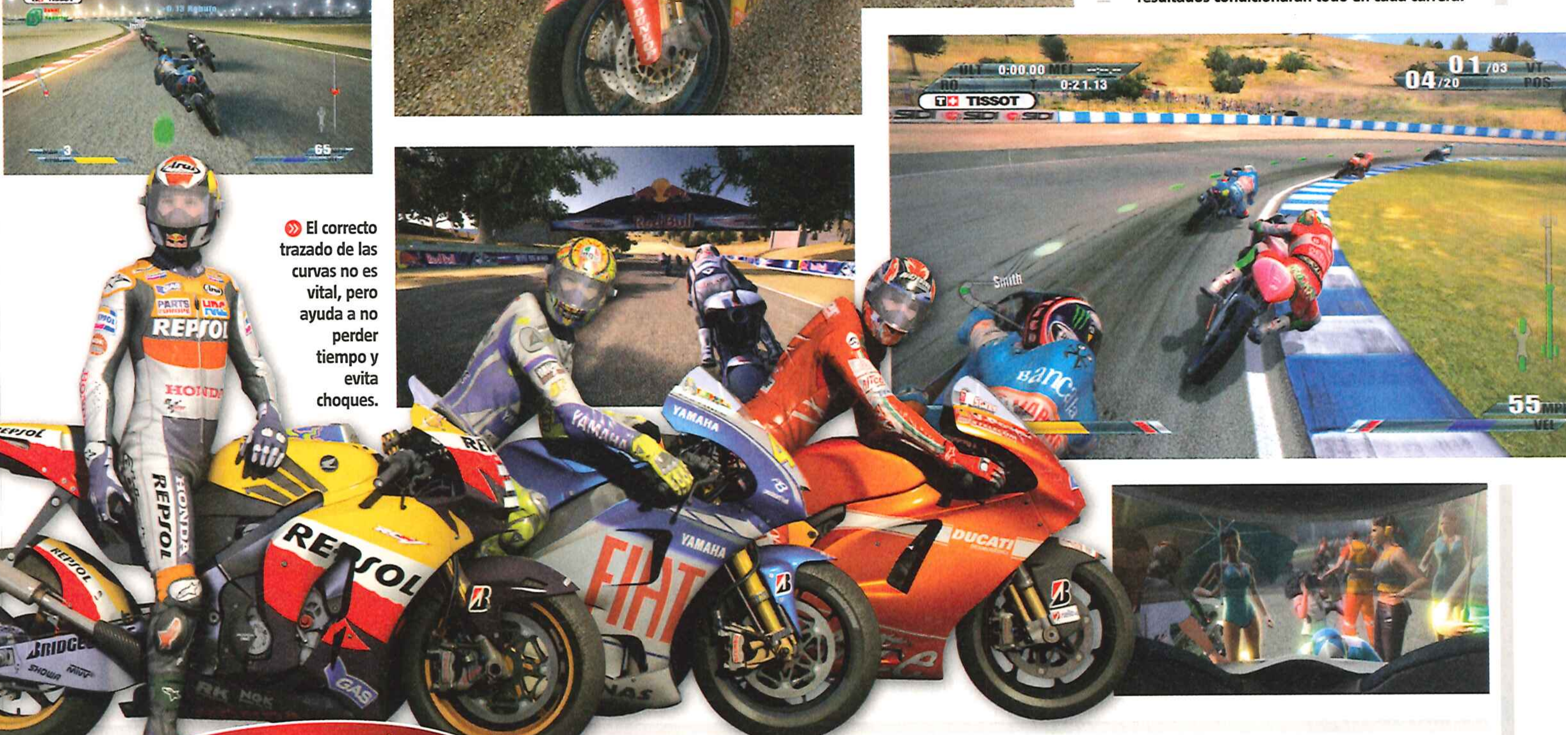

ACTUALIZADO. Capcom tiene prevista una actualización con todos los cambios que puedan producirse antes de que comience el Mundial.


APARIENCIA. Podremos diseñar el aspecto de la moto, el mono y el casco de nuestro piloto. Son diseños predefinidos pero hay variedad.

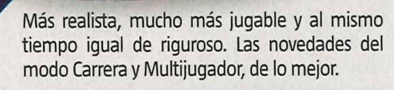
MODO CARRERA. Todo estará en nuestras manos. Las decisiones administrativas y resultados condicionarán todo en cada carrera.

¿SABÍAS QUE...

España, junto con Italia, es el país con más representantes en MotoGP. Ambos contarán con cinco pilotos en la parrilla. Estados Unidos tendrá sólo tres.


El correcto trazado de las curvas no es vital, pero ayuda a no perder tiempo y evita choques.

EVALUACIÓN



Más realista, mucho más jugable y al mismo tiempo igual de riguroso. Las novedades del modo Carrera y Multijugador, de lo mejor.

Es mucho más jugable, pero incluso en Arcade puede parecer algo riguroso para los más novatos. Las cargas son un poco largas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Más realista, mejor acabado y mucho más fluido y suave que su antecesor. El asfalto es impresionante.	Unos efectos sonoros realmente logrados y acordes con el espectáculo que se desarrolla en la pista.	Gustará tanto a los amantes de la simulación pura y dura como a los del estilo más arcade.	Está estructurado para empezar desde 125cc y llegar a MotoGP... Y eso nos va a llevar muchísimo tiempo.	Una competición On-line con hasta veinte jugadores simultáneos sobre la pista. Apoteósico.	Han dado un salto importante de calidad exprimiendo un poco más las posibilidades de la PS3.	Se han reinventado para mejor. Fieles a su estilo, pero con novedades que mejoran el conjunto.
9,1	8,8	9,0	9,0	9,2	9,0	9,0





El terreno de las pistas se modifica y deforma con el paso de los vehículos y puede ser una dificultad extra inesperada.

¿SABÍAS QUE...

Las deformaciones del terreno en este juego se producen en tiempo real y afectan inmediatamente a la dinámica del vehículo a su paso.



DEMO JUGABLE En PlayStation Store



Género
Conducción
Compañía
THQ
Desarrollador
Rainbow
Distribuidor
THQ
Jugadores
 x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (25 MB mínimo)
P.V.P. Rec.
69,99 €
www.mxvsatv.com
3

MX VS ATV REFLEX



SIN LEY SIN FRENO

Ya decíamos en la *preview* que ***MX Vs ATV Reflex*** para **PS3** tenía muy buena pinta y la versión final sólo ha venido a corroborarlo mejorando nuestra primera impresión. Puede que no tenga mucho nombre, que su temática sea un tanto minoritaria o que no sea el juego de conducción más bonito, ni tampoco el mejor a nivel técnico... pero cumple con creces en todos los apartados, y una vez que empieza la competición pocos podrán soltar el mando. Aunque hace un intento por acercarse a la simulación en algunos aspectos, se trata de un juego con estilo *arcade* en el que priman sobre todo la intensidad y el más puro espectáculo.

Si el primer mandamiento de un videojuego es divertir, ***MX V s ATV Reflex*** lo cumple a rajatabla. Cada carrera es una épica y desmelenada batalla contra los elementos y obstáculos del terreno... y los rivales menos deportivos de toda la historia del videojuego. No es que busquen el contacto, es que siempre intentan pasarte por encima y sin importarles los resultados, o si llevan una moto o un *buggie*. Por suerte, vamos a disfrutar de un nuevo sistema de control en el que podemos manejar al vehículo y al piloto de manera independiente, pero complementaria. Lleva algún tiempo dominar esta nueva ayuda a la conducción, pero es muy útil en los giros, en los saltos y en las deformaciones del terreno que se van produciendo por el paso de los vehículos.

Como buen *arcade*, haremos cosas a veces impensables o escaparemos milagrosamente... aunque también hay muchos golpes tontos y caídas de difícil justificación. En cuanto a los trucos y piruetas, son bonitas, pero ponerse a hacer figuras en carrera no es ni realista ni demasiado recomendable.

A TODA PRUEBA

Aunque su oferta en modos habría que considerarla discreta, con tan sólo tres (*Arcade*, Trayectoria y Multijugador), el número de pruebas y retos da la talla por cantidad y diversidad de emplazamientos. El modo Trayectoria es el más completo pero, por las características del juego, algo nos hace pensar que el modo en red puede ser el más interesante. Una carrera con doce jugadores simultáneos On-line puede ser el caos más divertido de la historia.

LA ALTERNATIVA



FUEL
Un juego que arrasó entre los aficionados al género por su gran calidad.

EVALUACIÓN



Intenso, excesivo a veces, muy divertido y absolutamente espectacular en cada carrera. El control distinto de piloto y máquina, un acierto.



Pocos modos de juego. El tema del equilibrio, aunque interesante, juega malas pasadas. Hay pruebas que arrancan sin cuenta atrás.

GRÁFICOS
Escenarios muy cuidados que se transforman con el paso de los vehículos. Realismo total y show constante.
8,9

SONIDO
Una BSO cañera como pocas, pero poco variada. Sólo para amantes del rock más duro. Los FX, mejor.
8,5







En algunos aterrizajes perderemos el equilibrio. La flecha nos indicará la dirección a la que deberemos inclinarnos.



Por De Lúcar



Según el tipo de prueba, los saltos y trucos pueden suponer una fuente extra de puntos y una buena forma de superar rivales.

MX VS ATV REFLEX



UN SOLO TERRENO PORTÁTIL

Ya sabemos de la dificultad de translador un juego a diferentes soportes, pero hay ocasiones en que se cargan al paciente por cambiarlo de cama. ***MX Vs ATV Reflex*** para **PSP** es vistoso, con unos gráficos muy bonitos y con una impecable calidad técnica... pero no es un juego de carreras todoterreno. Todos los vehículos parecen deslizarse por una pista perfecta y los pocos saltos que hay más parecen errores de cámara que un vuelo corto. No hay intensidad, ni más emoción que la de realizar una prueba perfecta para no ser adelantado por tres rivales (sí, tres). Es como jugar a otro juego y, aunque aquí el nuevo sistema de control de vehículo y piloto es mejor que en **PS3**, el resultado no hace honor a su título. Es tan evidente el desajuste de la banda sonora, *heavy metal* industrial - en PS3 cuadraba a la perfección-, que hasta llega a molestar. La oferta de modos siendo discreta, cuenta con garantías de perdurar por el grado de exigencia de las pruebas.

Entre tanta mala noticia, destacar pruebas multijugador, tanto *ad hoc* como infraestructura, y el amplio repertorio de trucos y acrobacias que pueden hacerse.



LA ALTERNATIVA

MOTORSTOM ARCTIC EDGE. La temática es algo distinta, pero tiene mucha garra y resulta muy divertido.



Género
Conducción
Compañía
THQ
Desarrollador
Tantalus
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
256 KB
P.V.P Recomendado
34,95 €
www.mxvsatv.com
3

JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es el punto más fuerte del juego. Divertido, intenso y con una jugabilidad de arcade, es de los que engancha.	Aunque cuenta con un buen número de pruebas y retos, su oferta de modos puede resultar algo corta.	Sin muchas opciones, pero puede ser lo mejor del juego. Carreras en red con hasta doce participantes.	Han implementado alguna funcionalidad al Sixaxis, pero poco más que reseñar en este apartado.	Un arcade capaz de divertir a todo el mundo. Con algún modo más sería un buen referente.
9,0	8,0	8,5	7,0	8,9

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	MULTIJUGADOR	DURACIÓN	TOTAL
Todo tiene un aspecto impecable, pero los vehículos parece que ruedan sobre asfalto.	La misma banda sonora que PS3, pero la acción no es tan intensa y aquí no pega nada.	Se compensa la falta de intensidad con una dificultad exigente. Un fallo puede ser el fin de la carrera.	Cuenta con un modo para dos jugadores vía wireless. La rivalidad y la competencia puede hacer que gane muchos enteros.	Con el grado de exigencia de las pruebas, nos llevará tiempo acabarlo... pero no es el camino.	Muy bonito pero nada que ver con lo que espera encontrar el amante de este subgénero.
8,0	7,0	7,5	8,5	8,0	7,8

PS3

El motor gráfico del juego une unos entornos 3D a unos personajes bidimensionales de lo más detallado.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Brónce

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

UN GUILTY GEAR  NUEVA  GENERACIÓN

Género
Beat'em-up
Compañía
Zen United
Desarrollador
Arc System Works
Distribuidor
JoWood
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Español-Inglés / Japonés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.blazbluegame.com



El triunfal regreso del género de la lucha no ha resultado igual para los grandes artífices del *beat'em-up*. El primero en volver fue *Street Fighter IV*, que conserva la esencia de la saga mientras sus gráficos dan el salto a las 3D. Por parte de **SNK**, *King Of Fighters XII* evolucionó ligeramente el apartado gráfico y mantuvo el espíritu de los clásicos de NeoGeo. Ahora es **Arc System Works** la compañía que da el salto a la alta definición con un título que ya triunfó en los salones recreativos japoneses y que plantea una evolución al género de lo más personal.

Los creadores de la saga *Guilty Gear* firman un título que, aunque recuerda en algunos aspectos a su primer éxito, aporta una buena cantidad de novedades al género, sobre todo en lo que respecta a originalidad y variedad entre personajes. Al principio, con los dos personajes «típicos», ***Blazblue*** tiene una mecánica muy similar a las últimas entregas de *Guilty Gear*: *combos chain*, *combos* aéreos, la misma configuración de botones, defensa aérea, doble salto, correr en el aire... Es cuando elegimos a cualquiera de los otros diez personajes cuando descubriremos el auténtico potencial del título de **Arc**. Cada uno de ellos cuenta con unas características determinadas que lo hacen único, más allá de los tres estereotipos clásicos de este tipo de juegos: el personaje rápido pero débil, el personaje lento y poderoso y el equilibrado, que tiene un poco de los otros dos tipos.

SU MODO HISTORIA ES DE LO MÁS ORIGINAL

En ***Blazblue: Calamity Trigger*** encontrarás un personaje cuya principal característica es su gran cantidad de ataques precedidos de unos milisegundos de defensa (como los *reversals*), otro utiliza un bastón para golpear a su oponente que podrá clavar en el suelo y lanzarlo a voluntad... Las diferencias entre personajes son abismales y permiten a todo tipo de aficionados a la lucha disfrutar plenamente del juego, algo que, para un gran seguidor, le da una vida útil por encima de la media, ya que aprender a manejar a cada uno de los personajes lleva mucho más tiempo. Además, si no eres muy fan de los *beat'em-up* o no tienes con quien compartir (incluyendo a oponentes On-line, ya que también incluye un modo para jugar en red), **Arc** ha incluido un divertido modo Historia en el que se intercalan combates con tomas de decisiones que afectarán a la historia, y se desgrana el argumento de ***Blazblue*** que, sorprendentemente, es común para todos los personajes y los relaciona entre sí.

Técnicamente, el juego presenta unos trabajados escenarios tridimensionales y unos personajes en 2D dibujados «a mano» con gran detalle. Diversos efectos gráficos (sobre todo relacionados con la iluminación) adornan cada uno de los movimientos especiales de cada luchador.

El éxito de los *arcades* nipones llega a **PS3** cargado de novedades y posibilidades. ¡Si te gusta la lucha, no te lo puedes perder!

LA ALTERNATIVA



SFIV.
Jugabilidad clásica y graficos 3D de gran calidad. Apto para principiantes.

Por El Conde Nepomuceno



¿SABÍAS QUE...

La versión original para recreativa de Blazblue funciona bajo el hardware Type-X2 de Taito, el mismo de la versión arcade de Street Fighter IV.

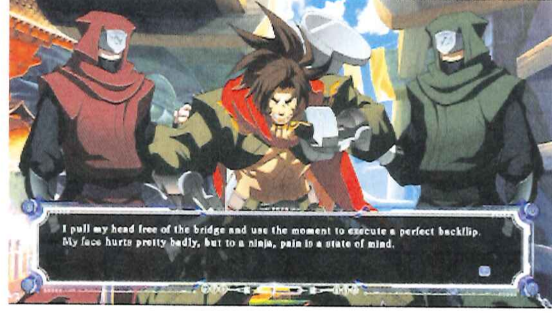
El control y el comportamiento de Ragna y Jin-Kisaragi recuerdan mucho a la saga Guilty Gear.

La barra de energía que está en la parte inferior de la pantalla no servirá únicamente para realizar «súper-ataques», ya que también condicionará la potencia de algunos de los movimientos especiales «cotidianos».



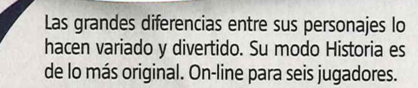






NOVEDADES PS3

Junto al original modo Historia, creado en exclusiva para la versión doméstica de Blazblue, el juego incluye nuevas melodías y mejoras en algunas de las animaciones de los personajes. Otra de las novedades es que las voces del juego se pueden escuchar en inglés o en japonés.

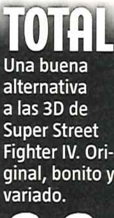


EVALUACIÓN

✓ Las grandes diferencias entre sus personajes lo hacen variado y divertido. Su modo Historia es de lo más original. On-line para seis jugadores.

✗ Blazblue: Calamity Trigger es un juego de lucha «hardcore»; si eres profano en el género, no te va a divertir lo más mínimo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Escenarios 3D y sprites 2D en alta definición que se unen creando una inigualable puesta en escena.	Melodías guitarreras al más puro estilo Guilty Gear y la posibilidad de poner las voces en japonés.	Similar en algunos aspectos a GG, pero mucho más variado en movimientos y personajes.	Controlar a todos los personajes, el modo On-line y su modo Historia le dan más vida de lo normal.	Partidas para hasta seis jugadores (cuatro de ellos espectadores) y combates con y sin ranking.	PS3 va sobrada para mover el juego, aunque se echa de menos la opción de instalarlo en el disco duro.
9,2	8,9	9,0	8,8	8,9	7,8

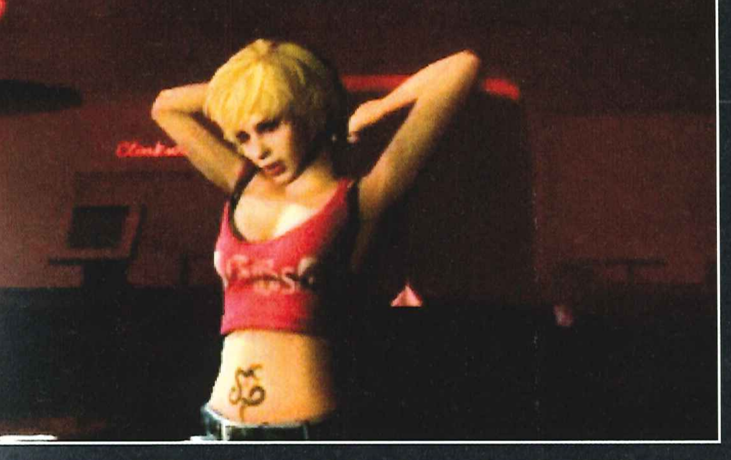


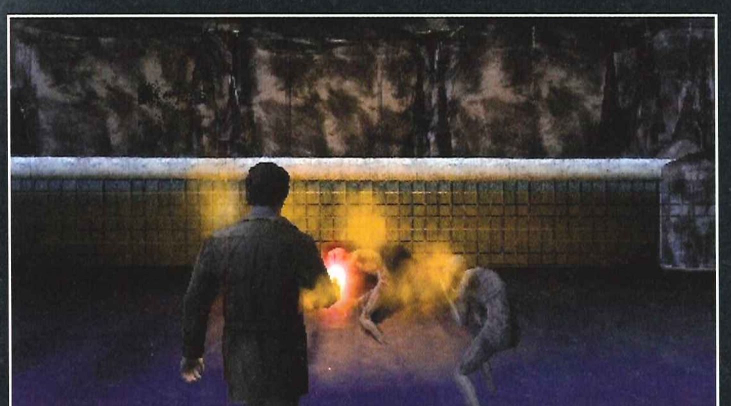
TOTAL

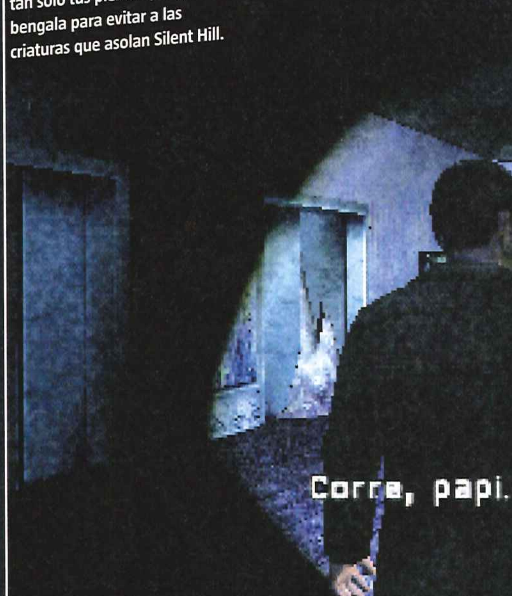
Una buena alternativa a las 3D de Super Street Fighter IV. Original, bonito y variado.

9,0









Esta vez no tienes armas, tan sólo tus piernas y alguna bengala para evitar a las criaturas que asolan Silent Hill.

PSP

Género **Survival Horror**
Compañía **Konami**
Desarrollador **Climax Studios**
Distribuidor **Konami**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-Inglés**
Grabar Partida **288 KB**
P.V.P. Recomendado **29,99 €**
es.games.konami-europe.com
16

SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES

HUYENDO DE LA CIUDAD MALDITA

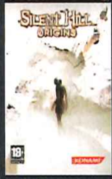
Yo que me creía anclado en *Silent Hill 2*, tuve que despertar de mi letargo cuando **Climax Studios** se presentó con su portentoso *Silent Hill Origins*, después de que la saga fuera rebajando paulatinamente su intensidad. Aunque la precuela no llegó, a mi parecer, a las cotas de calidad y tensión emocional de la segunda entrega, supuso un renacer de la serie que no me esperaba. Al enterarme de que el mismo estudio estaba detrás de ***Silent Hill: Shattered Memories*** he acabado ya con casi todas mis uñas, desesperado por echarle el guante a este nuevo episodio.

Ahora que ya se ha consumado el acto, soy presa de sentimientos enfrentados. Por un lado, me he encontrado con un argumento sorprendente. La manera en que **Climax Studios** ha recreado los acontecimientos de aquel primer *Silent Hill* para **PSone**, desde una perspectiva completamente diferente, es digna de encomio. Ver de nuevo a Harry Mason recorriendo las calles de la ciudad buscando a su hija Cheryl, como hizo hace una década, me ha traído muy buenos recuerdos. Tan sólo he echado de menos un guiño al fantástico tema que acompañaba la *intro* del *Silent Hill* primigenio. Aunque el maestro Akira Yamaoka se ha encargado de preparar una suculenta banda sonora, con un recuerdo en *Hell Frozen Rain* al *riff* de guitarra que se hizo famoso con el tema principal de *Silent Hill 2* (*Theme of Laura*).

Por otro lado, en lo que respecta a la mecánica del juego me he quedado un poco frío. Lo que parecía una buena idea en Wii, a la hora de dejar a Harry Mason sin utilizar armas, aquí se ha quedado como una especie de *Clock Tower* descafeinado. Las carreras para dejar atrás a las dantescas criaturas de *Silent Hill* abriendo infinidad de puertas, terminan resultando anodinas. Son tramos de la aventura que rompen la cohesión de la exploración, los *puzzles* y las escenas. Quizá sea el precio que hay que pagar por innovar, o por no adaptar con mayor acierto un planteamiento que estaba diseñado para otra consola.

En cualquier caso, si te gusta adentrarte por *Silent Hill* cuando tienes ocasión, no te pierdas esta historia.

LA ALTERNATIVA



SILENT HILL ORIGINS. Una truculenta y fascinante historia en el desolado marco de Silent Hill.

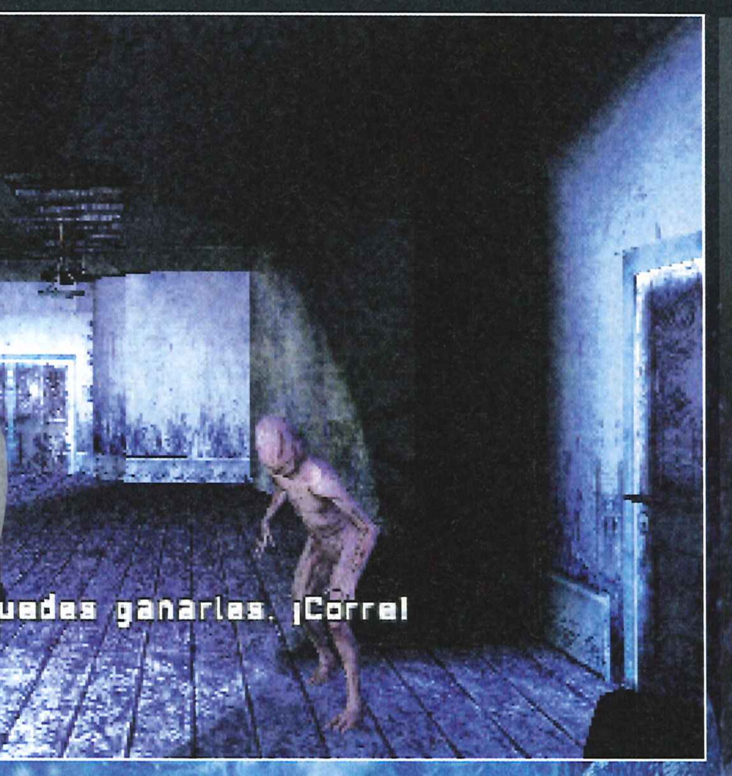
EVALUACIÓN

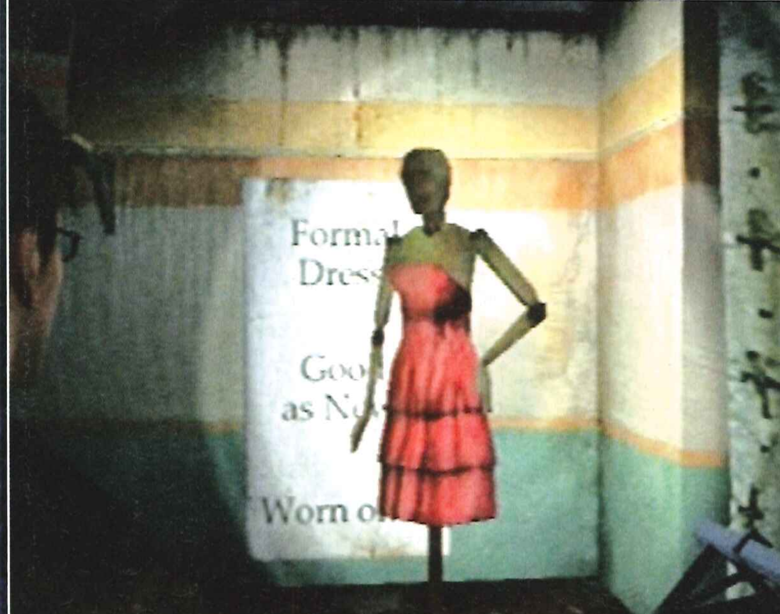

Climax Studios revoluciona la serie con un argumento de los que dejan huella en el jugador y un planteamiento muy innovador. El sistema del perfil psicológico permitirá rejugarlo.


Los cambios no van a ser bienvenidos por todos los seguidores de Silent Hill. Las carreras alocadas a veces parecen fuera de lugar y el control está lejos de lo conseguido en Wii.

GRÁFICOS
Silent Hill se reproduce a través de escenarios con multitud de detalles y unas escenas muy emotivas.

8,4





SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

PS2

¡CORRE HARRY CORRE MÁS!



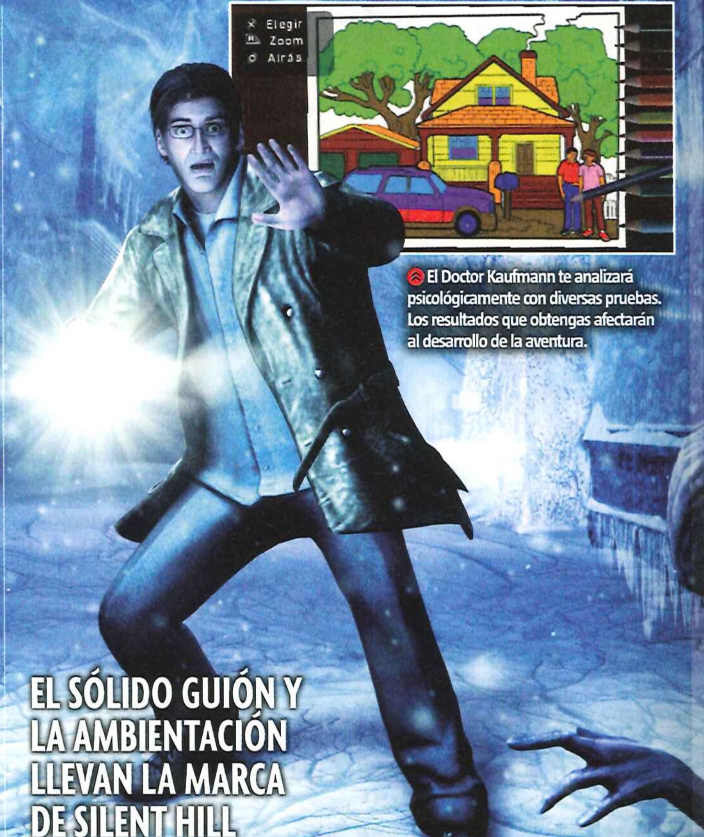
Género **Survival Horror**
Compañía **Konami**
Desarrollador **Climax Studios**
Distribuidor **Konami**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-Inglés**
Selector 50/60HZ **No**
Pantalla Panorámica **No**
Sonido Surr. **No**
Memory Card **93 KB**
P.V.P. Recomendado **29,99 €**
es.games.konami-europe.com



Con esta nueva encarnación de la aventura de Harry Mason me ha ocurrido lo contrario que con *Silent Hill Origins*. Mientras que con la precuela, la versión portátil me pareció mucho más vistosa que su homónima de **PlayStation 2**, con ***Silent Hill: Shattered Memories*** es la versión de **PSP** la que sale perdiendo a nivel gráfico. No es una diferencia insalvable, pero resulta curioso ver cómo pueden cambiar las tornas. A nivel técnico también se ha adaptado mejor en **PS2** el control que se ofrecía en Wii, al poder utilizar el *stick* analógico derecho para manejar la linterna. Pero si eliminamos esas diferencias, el juego sigue la misma pauta y desarrollo en ambas plataformas. Los usuarios de **PlayStation 2** van a poder disfrutar con un trama que les va a dejar impactados, gracias al toque *Silent Hill* que han sabido interiorizar en **Climax Studios** y transmitir en las dos entregas de la serie que han tenido a su cargo. Un guión que con las dosis adecuadas de exploración y resolución de enigmas, tan sólo flojea en los momentos en que Harry es perseguido por los monstruos. Pero cuidado, aún así, merece la pena.

LA ALTERNATIVA

SILENT HILL ORIGINS. Sin la vistosidad de PSP, la historia engancha con fuerza.



El Doctor Kaufmann te analizará psicológicamente con diversas pruebas. Los resultados que obtengas afectarán al desarrollo de la aventura.

EL SÓLIDO GUIÓN Y LA AMBIENTACIÓN LLEVAN LA MARCA DE SILENT HILL

SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Akira Yamaoka y Mary Elizabeth McGlynn nos dejan de nuevo una evocadora y melancólica banda sonora.	Las locas carreras de Harry Mason, más que atormentar pueden llegar a resultar algo cansinas.	Alrededor de cuatro a seis horas de juego. Eso sí, con la posibilidad de rejugarlo.	Como viene siendo habitual en la saga, no se ha incluido. No estaría mal un modo cooperativo para el futuro.	El brillante guión y la magnífica ambientación conforman una gran entrega.
9,0	7,7	8,3	-	8,4

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Se acerca bastante al original de Wii, aunque algunos detalles no han sido pulidos lo suficiente.	Akira Yamaoka vuelve a brillar en esta ocasión. Lástima que las voces estén en inglés, una vez más.	Nunca llueve a gusto de todos, y las huidas a toda velocidad de Harry llegan a ser algo repetitivas en mecánica.	Todo el mundo clama por juegos de muchas horas. A veces prefiero uno bien condensado como éste en 4 ó 6 horas.	Los fanáticos de Silent Hill no se pueden perder este homenaje a la primera entrega de la saga.
8,5	9,0	7,7	8,3	8,5

TEST

PS3

Género
RPG
Compañía
SEGA
Desarrollador
tri-Ace
Distribuidor
SEGA
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (5.179 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.sega.com/games/resonance-of-fate

16

RESONANCE OF FATE

UN ESPECTÁCULO DE LUCES Y SOMBRAS

Hace unos pocos meses los fanáticos de los *RPG* nipones nos quejábamos de que no teníamos casi nada a lo que hincarle el diente, y de repente nos vemos inundados por representantes del género de los tipos más variados... Y si el mes pasado la gran maravilla de **Square Enix**, ***Final Fantasy XIII***, nos deleitaba con su desarrollo cinematográfico y lineal, que llevaba de la mano al jugador a través de un mundo que se iba revelando poco a poco, en esta ocasión los desarrolladores de **tri-Ace** nos presentan una alternativa diametralmente opuesta, o al menos todo lo diferente que puede ser un juego que sigue conservando todo el carácter de los juegos de rol nipones, claro está. Y es que, este ***Resonance Of Fate*** sigue muy en la línea de anteriores producciones de la casa, como *Valkyrie Profile* o *Star Ocean*, y es el primer juego que no es publicado por **Square Enix**. No sabemos si esto significará algo, pero desde luego lo que hemos podido comprobar es que la calidad de estos es bastante superior a este nuevo experimento, al menos en lo que a jugabilidad se refiere.

Un mundo futurista y distópico, al borde de la extinción, donde lo poco que queda de la humanidad malvive en una gran estructura a modo de torre, es el deprimente entorno que envuelve el juego. Parajes al más puro estilo *steampunk* no demasiado variados siguen las evoluciones de los tres personajes protagonistas que deambulan por ellos con una gran libertad. Así, desde el principio, los programadores han querido «dejar libres» a los jugadores, pues su desarrollo se basa en una serie de misiones que podremos aceptar en cualquier momento, y que suponen explorar los escenarios en busca del objetivo. El mapa del mundo se irá abriendo poco a poco a medida que ganemos una serie de «piezas», aunque su exploración, como si de un juego de tablero se tratara, es poco excitante.

Los combates son el alma de cualquier *RPG* que se precie, y en este ***Resonance Of Fate*** se ha creado un sistema similar al utilizado en la segunda entrega de la saga *Valkyrie*, sólo que la variedad de armas es mucho más pequeña al poder emplear únicamente pistolas, metralletas y granadas, aunque son altamente personalizables. La ausencia de un tutorial en condiciones y la cantidad de parámetros y opciones durante los mismos hacen que la curva de aprendizaje sea muy abrupta, algo que desanimará a más de uno.

Sin duda, debajo de todos estos inconvenientes hay un juego sólido, largo y lleno de posibilidades, junto con una historia atractiva, pero te costará mucho llegar a él...

LOS PROTAGONISTAS SÓLO PODRÁN EMPLEAR TRES TIPOS DE ARMAS DE FUEGO EN LOS COMBATES

LA ALTERNATIVA



STAR OCEAN: T.L.H.I.
Obviaremos al «rey» para recomendaros este otro, obra de los mismos creadores y más divertido.



Por Last Monkey



Casi desde el principio del juego tendremos acceso a una «arena de combate» en la que poner a prueba nuestras habilidades de lucha.

El mundo se divide en una serie de hexágonos de diferentes colores que tendremos que ir abriendo con piezas del mismo color.



UN MISTERIOSO ARGUMENTO... Después de la espectacular secuencia de introducción, el juego tarda bastantes horas en revelar su trama principal.



A TIRO LIMPIO. Los personajes irán subiendo el nivel de pericia a la hora de manejar cada una de las tres clases de armas que pueden empuñar durante el juego.



LLAMANDO A LAS PUERTAS. Algunos de los edificios del juego cuentan con dimensiones considerables, aunque su aspecto es un poco como de «cartón piedra»...



¿SABÍAS QUE...

El nombre que recibe el juego en su país de origen es «End Of Eternity». Los responsables decidieron cambiarlo por su falta de sentido...

EVALUACIÓN

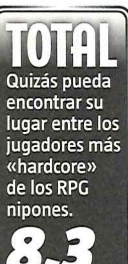


El planteamiento es original, los personajes tienen bastante carisma y la ambientación no deja de ser distinta a lo visto con anterioridad.



Su desarrollo, al menos durante las primeras horas, es demasiado confuso para el jugador medio, que puede desesperarse.

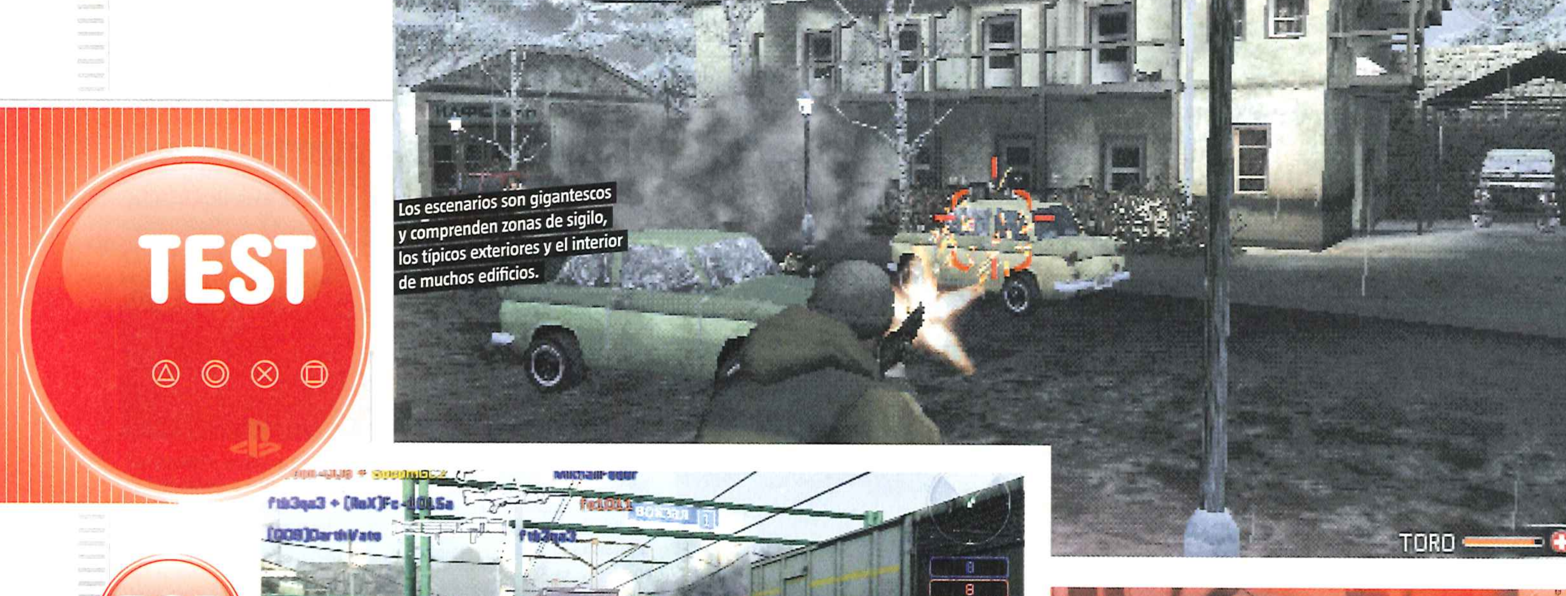
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los escenarios y personajes, pese a la poca variedad, están bien creados y pueden ser customizados.	La mezcla de rock con melodías orquestadas típicas de los RPG cumplen a la perfección.	Los complejos sistemas creados por los programadores asustarán a más de un jugador.	Como todo buen RPG que se precie, su desarrollo es bastante largo, con muchas misiones extra.	No cuenta con ninguna opción en la que se pueda emplear la red de PS3.	Comparado con otros juegos contemporáneos, la verdad es que sus características no sorprenden.
8,2	8,6	8,0	8,9	-	8,2



TOTAL

Quizás pueda encontrar su lugar entre los jugadores más «hardcore» de los RPG nipones.

8,3



Los escenarios son gigantescos y comprenden zonas de sigilo, los típicos exteriores y el interior de muchos edificios.

PSP





Género
Shoot'em-up
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Slant Six Games
Distribuidor
Sony CE
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto
Castellano
Grabar Partida
352 KB
P.V.P. Recomendado
39,99 € (UMD)
http://www.socom.com/

16

SOCOM
FIRETEAM BRAVO 3



Tras tres larguísimos años en los que hemos disfrutado de la saga a través de *Tactical Strike*, el lado más salvaje de *SOCOM* regresa a la portátil de **Sony** con ***Fireteam Bravo 3***. **Zipper Interactive**, que se encuentra desarrollando la cuarta entrega de *SOCOM* para **PlayStation 3**, le ha pasado el testigo a **Slant Six**, (creadores de los *Tactical Strike)* y, aunque de cara a la acción el título parece haber perdido fuerza en esta nueva entrega, en posibilidades tácticas y, sobre todo, On-line, ha ganado considerablemente con respecto a los anteriores *Fireteam Bravo*.

El sistema de control no ha cambiado y nos obligará a utilizar el botón R para apuntar automáticamente a los enemigos y el botón L para cambiar entre diferentes objetivos. Al comienzo de cada nivel podremos personalizar el equipamiento de cada uno de los miembros del equipo, y teniendo en cuenta el desarrollo de todas las misiones, el armamento estándar con el que los soldados aparecen por defecto es más que suficiente.

Y es que, ***Fireteam Bravo 3*** no es especialmente complicado y la estructura de sus misiones no resulta nada compleja. Es fácil y, en ocasiones, repetitivo entrar a una sala llena de enemigos con todo el equipo y acabar con ellos en unos pocos segundos. Incluso, aunque la misión requiera sigilo, difícilmente acabarán con nosotros a pesar de que armemos un ensordecedor tiroteo. Posiblemente, el sigilo sea una de las acciones que hacen más divertido el juego... eso, y la posibilidad de encontrar *items* y secretos repartidos por los escenarios, que, todo sea dicho, son bastante grandes y están repletos de detalles.

Como hemos mencionado anteriormente, si bien su modo Historia puede resultar algo lineal, es en las opciones On-line o, en el peor de los casos, *ad hoc*, donde ***Fireteam Bravo 3*** supera con creces a las anteriores entregas. Si lo tuyo es jugar con amigos, siempre puedes optar por el modo Campaña o crear una partida para cuatro jugadores en modo Cooperativo. Y si lo que te gusta es demostrar al mundo tu habilidad en los *shooter*, este nuevo *SOCOM* incluye la posibilidad de participar en partidas de hasta 16 jugadores, tanto en modo infraestructura como en la zona de alcance del *Wi-Fi* de **PSP**.

A medio camino entre la estrategia y la acción, ***Fireteam Bravo 3*** recupera la saga para la portátil de **Sony** y le añade una buena cantidad de opciones On-line. Si te gustan los *shooters*, es tu juego.

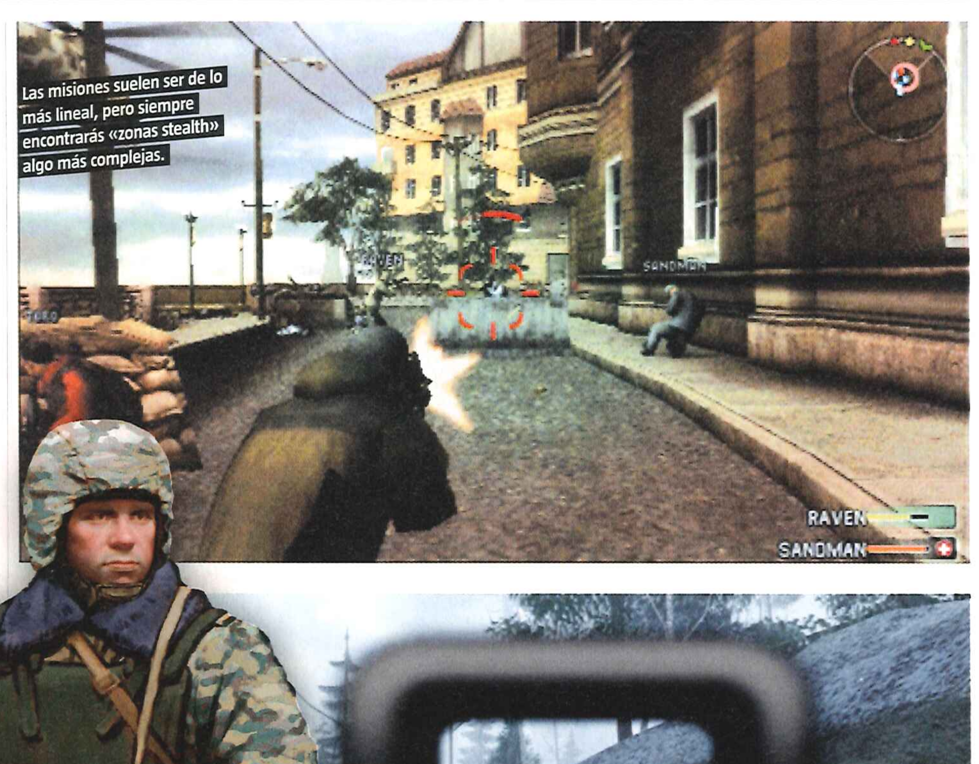
LA ALTERNATIVA



SOCOM TACTICAL STRIKE. Esta versión estratégica es más adecuada para su uso en PSP.

Por **El Conde Nepomuceno**





Las misiones suelen ser de lo más lineal, pero siempre encontrarás «zonas stealth» algo más complejas.



MODO ON-LINE. Hasta 16 jugadores podrán participar en partidas On-line a través de varios modos de juego.



DIRIGE A TU EQUIPO. Aunque sólo controlas a un miembro del equipo, tendrás que dar órdenes y asistir a los demás.



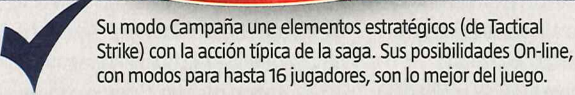
65 TIPOS DE ARMAS DIFERENTES. Desde pistolas hasta fusiles, pasando por granadas o C4, todas ellas personalizables.



¿SABÍAS QUE...

Los dos primeros Fireteam Bravo fueron creados por Zipper Interactive, que ahora se encuentran en pleno desarrollo de SOCOM 4 para PlayStation 3.

El modo multijugador comprende las modalidades Deathmatch, Team DM, Escort, Demolition y Capture and Hold.



EVALUACIÓN

✔ Su modo Campaña une elementos estratégicos (de Tactical Strike) con la acción típica de la saga. Sus posibilidades On-line, con modos para hasta 16 jugadores, son lo mejor del juego.

✘ La dificultad del modo Campaña no es excesivamente alta y el desarrollo de las misiones resulta algo lineal y repetitivo, si no contamos con las zonas de sigilo y las posibilidades cooperativas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Todo en el juego tiene mucho detalle, aunque encontrarás zonas algo «desangeladas» en algún nivel.	El juego está traducido y doblado al castellano, y la ambientación está muy bien conseguida.	Aunque une estrategia y acción, el desarrollo de su modo Campaña resulta algo simple y lineal.	Campaña de doce misiones para disfrutar a solas o en modo Cooperativo junto a su modo On-line.	Cooperativo (cuatro jugadores) y Competitivo (dieciséis) para jugar tanto en modo ad hoc como Infraestructura.	Shoot'em-up y estrategia «ligera» con grandes posibilidades a través de Internet.
8,7	8,9	8,4	8,6	9,2	8,8





Los enemigos de grandes proporciones que encontraremos en el mapeado son presas fáciles para el Caballero Blanco.





Género
RPG
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Level-5
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.717 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95€
es.playstation.com

16

WHITE KNIGHT CHRONICLES

CABALLERO BLANCO COMBATE BUSCA

Mezclar innovación y clasicismo no siempre trae buenos resultados, o al menos los que se esperan de un desarrollador tan brillante como **Factor-5**. ***White Knight Chronicles*** comienza con el tempo apropiado, mostrando sus credenciales en forma de avatares diseñados por el usuario, escenarios gigantescos de gran solidez, secuencias CG grandiosas, banda sonora clásica y un argumento que en la primera hora y media de juego te atrapa con suficientes garantías. Con todas estas virtudes en una mano, llega el momento de abrir la otra y observar qué contiene. Encontraremos fallos menores, como un modelado de personajes muy simple, un doblaje poco inspirado y un menú principal con el que cuesta mucho sentirnos cómodos. Nada grave es cierto, porque nos hemos dejado el principal problema para el final: los combates. Es cierto que la innovación en un género estancado como el de los *RPG* japoneses es algo de agradecer, pero siempre y cuando se implemente bien y/o traiga consigo una optimización de esquemas, no una vuelta atrás. Combatir en ***WKC*** -y creedme, lo haréis constantemente-, se torna tedioso, lento y, a menudo, fuera de control. Casi siempre emplearéis los mismos esquemas ofensivos, pasa mucho tiempo entre un ataque y otro, y por muy lejos que estés del enemigo, siempre os acabará alcanzando, mientras que vosotros tendréis que estar encima para atacarle.

Te terminas acostumbrando, como a todo en esta vida, pero se convierte en el auténtico anticlímax de ***WKC***. Por si esto fuera poco, la evolución de los personajes requiere de un seguimiento excesivo a la hora de añadir al arsenal de nuestros protagonistas nuevos golpes/magias y *combos* devastadores. A veces innovar no es bueno y si en el resto de apartados te has decantado por puro clasicismo, ¿por qué demonios envenenar el sistema de combate? Eso es algo que sólo sabe su productor y director Akihiro Hino.

EL CASO ES QUE GUSTA...

El resto de lo que ofrece ***White Knight Chronicles*** invita a ser pacientes con este aspecto y disfrutar, que se puede, durante más de 30 horas con su humilde y efectivo argumento, sus arquetípicos protagonistas (el joven impetuoso, la amiga de la infancia, la princesa secuestrada, el guerrero de mediana edad...) y, sobre todo, su espléndido mapeado: una docena de escenarios de gran solidez y prodigiosa extensión (mi favorito es *Balastor*) que actúan como nexo entre seis ciudades/poblados que gozan de una arquitectura, ambientación y atención al detalle bastante notables, en especial *Albana* y *Greede*. Eso sí, estos generosos trayectos traerán consigo infinidad de combates... Afortunadamente, la posibilidad de convertirnos en gigantesco caballero blanco hace que algunas de las batallas sean más entretenidas, sobre todo frente a enemigos poderosos que, curiosamente son más fáciles de abatir que algunos de menor entidad.

Respecto al universo On-line de ***WKC***, el cincuenta por ciento restante de la vida del título y gran factor diferenciador respecto a sus competidores, decir que os esperan más de 50 misiones para hasta cuatro jugadores simultáneos a través del portal *GeoNet* y que podréis crear vuestras propias ciudades para reunir a jugadores de todo el mundo gracias al sistema *Georama*.

Estamos ante un *RPG* pleno de contrastes que quizá ha llegado un poco tarde y además cuenta con rivales de gran fiereza. Me quedo con su historia, la majestuosidad de los enemigos de gran envergadura y esa sensación de amplitud que ofrecen sus bellos escenarios, pero mucho me temo que el caballero blanco de **Level-5** no va a convertirse en cisne negro.

LA ALTERNATIVA



FINAL FANTASY XIII.
Si buscas el mejor del género en PS3, aquí lo tienes.











MULTIJUGADOR ON-LINE: GEONET

En esta modalidad controlarás al avatar creado al principio del juego y podrás emprender, en grupos de hasta cuatro jugadores, más de 50 campañas (pronto podremos adquirir más vía PlayStation Store). Accederás a este portal llamado GeoNet a través de las piedras Lógicas (las de salvar partida) y podrás crear y personalizar tu ciudad-campamento base gracias al sistema Georama.



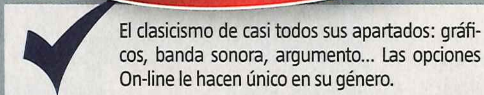
Los combates con el Caballero Blanco son mucho más divertidos, intensos y espectaculares que los protagonizados por los personajes habituales, Leonard, Yulie y Cía.

¿SABÍAS QUE...

Akihiro Hino, director y productor de WKC, debutó con las dos entregas de Overblood de PSone en la desaparecida Riverhill-soft antes de fundar Level-5.

Los escenarios abiertos de WKC tienen unas dimensiones colosales. Poblaciones como Balandor, en menor medida, también son generosas.

EVALUACIÓN





El clasicismo de casi todos sus apartados: gráficos, banda sonora, argumento... Las opciones On-line le hacen único en su género.

El intento de innovación en el sistema de combates ha echado por tierra este aspecto. El modelado facial pertenece a otra época.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Secuencias CG impresionantes, escenarios gigantescos y personajes simples. Motor gráfico aceptable.	La banda sonora es la que esperas encontrar en un RPG japonés. El doblaje inglés, mejorable.	El argumento te invita a llegar hasta el final. Los combates transmiten pereza infinita.	Más de 30 horas para la aventura Off-line y muchas más horas para misiones secundarias y juego On-line.	50 misiones para disfrutar con hasta 4 jugadores simultáneos. Futuras misiones en PSN.	Explotación mínima del hardware de PS3. Lo más destacado son sus posibilidades On-line.	Un RPG clásico que falla en el sistema de combates pero que ofrece vida On-line y Off-line.
8,4	8,3	7,9	8,0	8,5	6,5	8,2

Por Last Monkey



REPLAY

Volvemos a analizar los lanzamientos que han recibido más y mejor contenido adicional



RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

Los momentos más divertidos se logran cuando entran cuatro jugadores en la partida.

PS3

Género
RPG de Acción
Compañía
2K Games
Desarrollador
Gearbox
Distribuidor
Take 2
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.141 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.borderlandsthegame.com
18

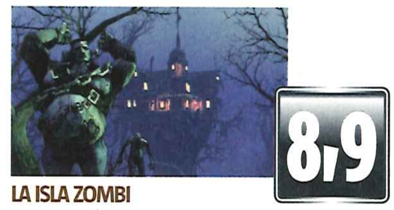
BORDERLANDS

AMPLÍA LAS TIERRAS DE LA FRONTERA

Cuando apareció, el pasado mes de octubre, esta nueva producción de **Gearbox** para **2K Games**, nos convenció su intento por mezclar dos géneros tan opuestos como el *RPG* y la acción en primera persona más salvaje. Una especie de *Diablo* (para los que conozcan la mítica saga de PC, versionada también para la primera **PlayStation**) de nueva generación, en el que la puntería con el arma de fuego tiene tanta importancia como la habilidad a la hora de equipar a cualquiera de los cuatro personajes seleccionables. Además, sus opciones multijugador cooperativas, con hasta cuatro participantes vía *PSN* y dos en la misma consola, llenaron las tardes de muchos aficionados de todo el mundo. Sin embargo, su escasez de variedad y su mecánica algo repetitiva no nos sedujeron tanto, por lo que la valoración final no fue todo lo elevada que podría haber sido de haberse incluido ciertas mejoras en el desarrollo del juego.

Para nuestra sorpresa, los responsables del juego se han puesto las pilas y han lanzado tres actualizaciones de contenido importante (más alguna otra que corrige ciertos defectos del juego, de manera totalmente gratuita) que hacen que este ***Borderlands*** gane puntos con el paso de los meses. Muchos más escenarios que explorar, un catálogo de armas más completo y hasta opciones de juego exclusivas han sido puestas a disposición del jugador a través de las tres descargas de *PlayStation Store*. Si el juego te ha enganchado, no tienes excusa alguna para no hacerte con ellas. Ojalá otras compañías tomasen ejemplo de los de **2K Games** y ofrecieran alicientes para seguir jugando con sus producciones durante tanto tiempo. Sólo queda deseear que fueran gratis, pero claro, eso sería pedir ya demasiado.

CONTENIDOS DESCARGABLES



8,9

LA ISLA ZOMBI
7,99 €
La primera expansión aparecida para el juego nos presentaba una nueva zona para explorar, más concretamente una oscura isla habitada por todo tipo de seres de pesadilla sedientos de sangre humana... Sin duda, un buen contrapunto al estilo general del juego.



8,0

THE UNDERDOME
7,99 €
Unos meses después llegó esta otra «continuación» que permitía acceder a una especie de «coliseo» subterráneo en el que el equipo participante debería superar una serie de enfrentamientos contra enemigos cada vez más poderosos. Divertido pero bastante limitado.



9,3

ARSENAL SECRETO
6,99 €.
El último de los *packs* descargables es, sin duda, el más completo y, curiosamente, el más asequible también. Destinado a los jugadores más avanzados, además de nuevas armas, enemigos y zonas, permite aumentar el nivel máximo del personaje de 50 a 61.

EVALUACIÓN

Si abandonaste el juego porque no llegaba a engancharte del todo, nada mejor que revitalizarlo con alguna (o con todas) estas apetecibles ampliaciones.







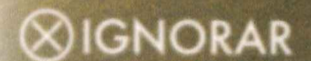
CADA DECISIÓN TIENE SU CONSECUENCIA

HEAVY RAIN

EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO

Un asesino en serie anda suelto, la ciudad está paralizada por el miedo y la policía se ha quedado sin pistas. Juega con los 4 personajes principales en un juego donde tus decisiones cambian el escenario y la historia. Cada acción tiene una reacción. Cada elección tiene un precio y cada decisión, una consecuencia. Éste es el comienzo de una nueva forma de jugar, sólo en PS3.

www.heavyrain.com





IGNORAR









PlayStation 3

SONY
make.believe

"PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Heavy Rain ©2010 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream. Heavy Rain is a trademark of Quantic Dream. All rights reserved. "Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

CONCURSO

¡PA

Rifle de asalto preciso

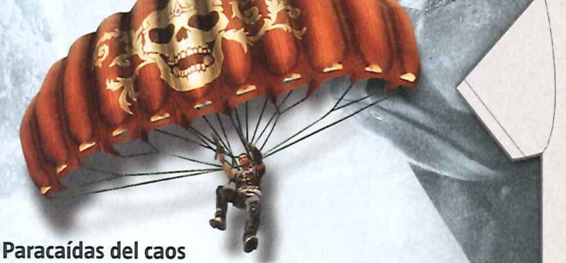
Pistola personalizada de Rico

Aerodeslizador de la Agencia



Chevalier clásico

Póster y mapa de exploración de Panau a doble cara



Paracaídas del caos

15 EDICIONES LIMITADAS

Juego + Camiseta + Mapa desplegable + Contenido descargable exclusivo

Just Cause 2 © 2010 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. Developed by Avalanche Studios. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. JUST CAUSE, the JUST CAUSE 2 logo, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS is a trademark of Fatalist Entertainment AB. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

¿Cómo te gustaría que se llamara la isla donde transcurre Just Cause 2?

¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

RTICIPA!

Koch Media y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir un increíble pack especial de Just Cause 2, el juego más espectacular y explosivo del momento. Si quieres optar a uno de los 30 packs especiales, versión limitada o versión exclusiva de juego de PS3 más lote de merchandising oficial, envía un SMS con la respuesta más original que se te ocurra antes del 14 de abril de 2010.

PODRÁS GANAR...



15 EDICIONES EXCLUSIVAS

Juego promocional completo + Bolsa + Camiseta + Mapa desplegable + Pasaporte + Manual + Hoja de movimientos










SQUARE ENIX.

Envía un SMS al 25152 con Play Just y el nombre de la isla

¡Los 30 nombres más originales conseguiran los exclusivos Packs!

Ejemplo: Play Just Almendrado beach



Coste del SMS 1,39 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 15 de marzo al 14 de abril del 2010. Fallo del jurado el 15 de abril de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com
Concurso organizado por: Koch Media y PlayStation Revista Oficial.

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Analizamos todos los juegos que molan

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY
Mucho más completo y espectacular en todos sus apartados que la primera entrega. Nos puede dar una sorpresa...

Frondoso

★★★★☆

Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
Acción



DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Lost Planet 2

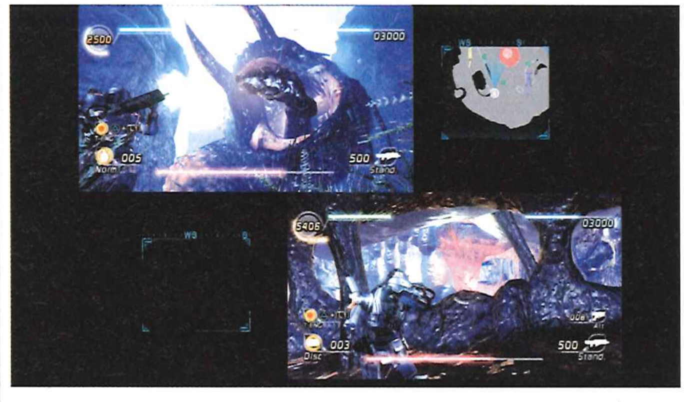
La colonización en el lejano planeta E.D.N. III sigue viento en popa diez años después...

Sin duda alguna, los humanos somos únicos en esto de «transformar» los entornos naturales vírgenes para adecuarlos a nuestras necesidades. Si recordáis, la primera entrega del juego de **Capcom** presentaba un poco acogedor entorno helado en el que sobrevivir era todo un logro, y no sólo por los peligrosos enemigos, sino también por las inclemencias del tiempo. Diez años han pasado de aquello, y aunque parte de la superficie del planeta *E.D.N. III* -en el que se desarrolla de nuevo el juego- sigue helada (de hecho el nivel del tutorial tiene lugar en la nieve), gran parte de este mundo se ha convertido en una especie de amazonia, donde la inmensa vegetación campa a sus anchas. Son escenarios de una frondosidad impresionante, sobre todo comparados con los del primer capítulo (que además presentaban bastantes carencias gráficas que afortunadamente parecen solucionadas en la secuela). Y no sólo en la jungla, ya que a lo largo de la aventura visitaremos desiertos y otros entornos de lo más variado.

Otro gran cambio que ha sufrido el juego hace referencia a su historia. Si en *Lost Planet* se centraba en un individuo y su trama personal, en esta ocasión el argumento está mucho más dividido entre diversos personajes que participan en esta colonización por motivos diferentes. Desde diversos puntos de vista se narrará una historia mucho más amplia, y el control irá alternándose entre varios de ellos. De hecho, en casi todo momento el jugador estará acompañado por varios miembros de su equipo, que podrán ser jugadores humanos si conectamos la consola a la red y encontramos participantes que se quieran animar. Es más, todo el juego ha sido concebido como una gran campaña cooperativa, con pequeñas secciones de juego para que los participantes no se distancien demasiado.

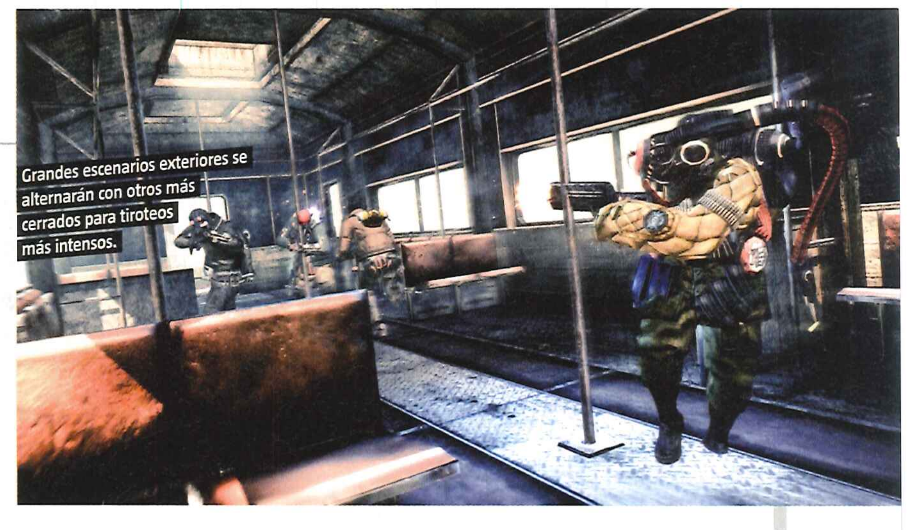
Un *shooter* puro y duro, pero en tercera persona en lugar de en primera (algo que se agradece por la saturación de subjetivos que vivimos últimamente), y con todos los elementos que se pueden esperar de una superproducción nipona: personajes peculiares y muy charlatanes, muchas secuencias de vídeo y unos enemigos que adquieren el protagonismo absoluto tanto por sus dimensiones como por el diseño... El catálogo de **PS3** necesitaba algo así para descansar de tanto *Call OF Duty* hiperrealista y similares. Y si además incorpora tantas posibilidades de juego multijugador, mejor que mejor. El mes que viene, el veredicto definitivo del «insecticida» más esperado de Japón.

Se trata de un shooter en toda regla, sólo que en tercera persona



MULTIJUGADOR DE TODO TIPO

Como ya hemos comentado en el texto general, toda la campaña principal de Lost Planet II está pensada para ser disfrutada junto a tres compañeros vía PSN. Si optas por el método de la pantalla partida, la cosa se queda reducida a dos. En cuanto a modos competitivos, el número asciende hasta 16 simultáneos.


Grandes escenarios exteriores se alternarán con otros más cerrados para tiroteos más intensos.



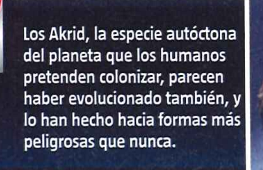
Las fuerzas colonizadoras humanas tendrán que enfrentarse a enemigos de su misma especie también, en forma de piratas espaciales no demasiado amigables.




El llamado «Akrid X» se convertirá en una de las mayores pesadillas del jugador de Lost Planet II.

Claves

1 El protagonismo de los vehículos será mucho más elevado en esta secuela de Lost Planet. Por tierra, mar o aire, surcar el planeta E.D.N. III será mucho más sencillo gracias a estos ingenios.



2 Los Akrid, la especie autóctona del planeta que los humanos pretenden colonizar, parecen haber evolucionado también, y lo han hecho hacia formas más peligrosas que nunca.







Modelados y animaciones se han pulido para mejorar, aún más, la experiencia de juego respecto al ya excelente y exquisito FIFA 2010.

PS3
PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



EDGAR & CIA
No nos lo esperábamos, pero mejora sobremanera el simulador de FIFA 10. Será un buen anticipo de la próxima entrega.

Asombroso
★★★★☆

Compañía
EA
Programador
EA Canadá
Género
Deportivo



Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010

El Mundial que España está destinado a ganar se presenta con un juego a la altura de las circunstancias

Desde hace unos años, los señores de **EA** parecen obsesionados por sorprendernos con cada juego de fútbol que realizan. Atrás quedó la época en que un videojuego del Mundial sólo servía para hacer un *FIFA* con licencias, himnos, *sponsors* y demás parafernalia ornamental. El juego oficial de Sudáfrica 2010 muestra una gran dedicación por parte del equipo de programación a la hora de seguir buscando la simulación perfecta. Gráficamente hemos apreciado grandes avances, sobre todo en cuanto a la animación y a la fluidez de todo lo ocurrido en el campo, pero lo que realmente nos ha impresionado ha sido su excelente jugabilidad, netamente superior a la de *FIFA 10*, el cual hace apenas unos meses nos parecía inmejorable. El control de este nuevo título es cómodo y preciso. Se ha perdido gran parte de esa pesadez en la respuesta de los jugadores, que si bien se había ido mermando año tras año respecto a la entrega de 2008, cierto es que aún seguía haciéndose notar. Jugar al fútbol con ***Copa Mundial De La FIFA Sudáfrica 2010*** nos ha parecido una delicia. El tiempo para pensar nuestros movimientos se ha incrementado, las jugadas de ataque son más variadas aún que en las últimas entregas y, por si fuera poco, se han mejorado los disparos a puerta y los impactos sobre el balón en general.

EA tampoco ha querido descuidar la recreación del ambiente propio de lo que es un Mundial de fútbol. Las escenas de introducción y los estadios hacen gala de un colorido, una vitalidad y festividad que no veremos en ningún otro videojuego de fútbol. Es llamativo también el lavado de cara de los menús, pues ahora parecen sacados de algún anuncio de safaris.

Pero los menús no sólo tendrán protagonismo por su curiosa puesta en escena, sino también por lo que van a ofrecer. Obviamente, el ser un juego con la licencia de la Copa del Mundo limita bastante el asunto, pero aún así parece que no vamos a salir mal parados. Para saciar nuestro ansia de marcar goles dispondremos, además del imprescindible Campeonato del mundo que da nombre al juego, de otras maneras de divertirnos como por ejemplo el modo Historia de la Clasificación, con retos sacados de partidos reales que deberemos resolver (entre ellos está el partido de la ya mítica mano de Henry frente a Irlanda), el modo Capitanea tu selección que funciona de manera similar al Conviértete en Profesional de *FIFA 10* y la guinda del pastel: ¡el Mundial On-line!

La propuesta futbolística de EA sigue mejorando su excelente jugabilidad

Durante los tiempos de carga Zakumi, la simpática mascota del Mundial 2010 nos contará diversas curiosidades del mundo futbolístico. Si siempre quisiste conocer cuál ha sido la mayor goleada de Zambia en partido oficial, estás de suerte.



SÉ EL LÍDER DE TU PAÍS

El modo Capitanea tu Selección nos permite crear nuestro propio jugador y ayudarle a ir haciéndose hueco en el combinado nacional de su país. ¿Un italiano negro de pelo verde relevando a Del Piero? Todo es posible.

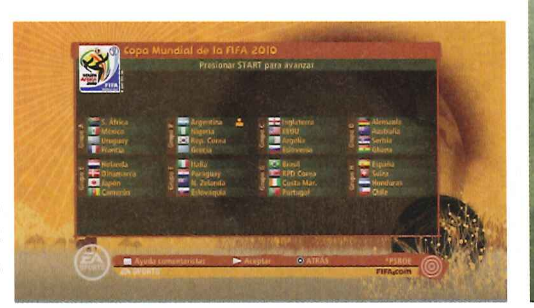


Todo el apartado ambiental y las escenas previas a los partidos son puro espectáculo. Cualquier color que se te ocurra aparece en pantalla, y las lluvias de serpentina y confeti son constantes.

Los verdaderos seleccionadores nacionales también aparecen en este título para dar órdenes a sus hombres desde el banquillo. Aquí tenemos a Maradona sufriendo con su Argentina.

COPA DEL MUNDO ON-LINE

Si te sientes capaz de llevar a tu selección hasta la gloria, ahora podrás demostrarlo, pues este título nos brindará la posibilidad de disputar la Copa del Mundo On-line contra otros jugadores de todas partes del planeta. Eso sí es un Mundial de verdad.







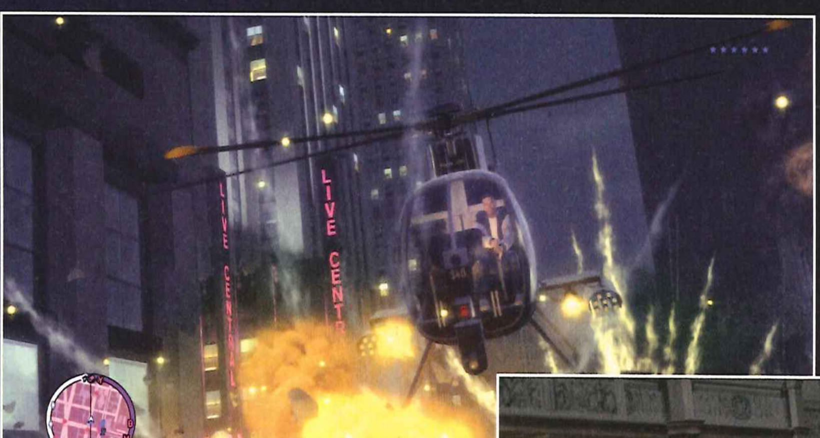
1 La ambientación propia de la cita mundialista está muy lograda. No faltan a la cita los hinchas ataviados con los colores de su selección animando desde la grada y tirando confeti a mansalva.



2 A la hora de jugar ha habido mejoras sustanciales. El manejo es mucho más cómodo y el partido se desarrolla a un ritmo más pausado en el que se pueden intentar más jugadas y más regates.

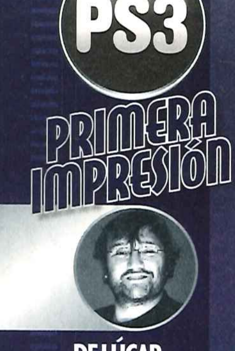












PRIMERA IMPRESIÓN

DE LÚCAR
Dos formas distintas de vivir una aventura única. Máxima calidad, argumentos de cine y una jugabilidad de película.

Demoledor
★★★★★

Compañía **Take2**
Programador **Rockstar Games**
Género **Aventura**

GTA
Episodes From Liberty City

Una espectacular entrega con historias distintas, pero con toda la calidad y jugabilidad típicas de la saga

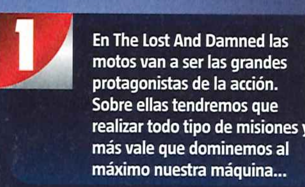
Por esas extrañas circunstancias de la vida y de los derechos en exclusiva de las consolas, los amantes de la saga *GTA* hemos tenido que esperar unos meses para disfrutar de esta impresionante aventura planteada en dos episodios bien distintos... aunque con un desarrollo en paralelo. En ***GTA Episodes From Liberty City*** podremos ponernos en la piel de un motero llamado Johnny Klebitz si nos aventuramos en *The Lost And Damned*, o convertirnos en los amos de la noche si nos metemos en los elegantes zapatos de Luis López, una especie de «chico para todo» en *The Ballad Of Gay Tony*. Ambos protagonistas, que ya aparecieron en alguna misión de *GTA IV* con un papel secundario, nos van a brindar maneras bien diferentes de vivir dos juegos llenos de acción, con una trama interesante, gran variedad de misiones y una jugabilidad que hace honor a las anteriores entregas. Cada uno en su estilo, son dos caras de una misma moneda y ya adelantamos que los fanáticos de la saga van a tener problemas para decantarse por una de ellas.

GTA EFLC atesora todas las virtudes de sus antecesores y añade algunas novedades de cosecha propia como la presencia de nuevas armas y medios de transporte, por ejemplo, los paracaídas con los que nos podremos mover después de realizar un Salto Base. Los helicópteros van a tener un papel más importante, ya sea a nuestro a favor o como herramienta preferida de nuestros enemigos.

Se ha depurado el sistema de control en vehículos y armas para poder hacer frente al intenso grado de acción. Además de las clásicas baterías de misiones, podremos realizar todo tipo de acciones en forma de minijuegos, como juegos de cartas, billar o dardos. Según **Rockstar**, cada uno de los episodios cuenta con más de treinta horas de juego sin entrar en las cada vez más numerosas actividades secundarias. Como era de esperar, disfrutaremos de una extraordinaria banda sonora y no se descarta que podamos contar con contenido especial descargable.

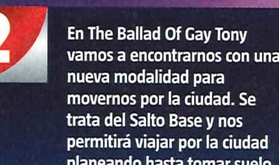




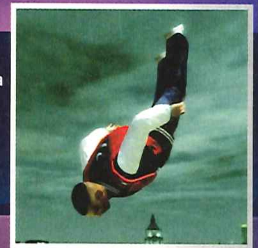


En The Lost And Damned las motos van a ser las grandes protagonistas de la acción. Sobre ellas tendremos que realizar todo tipo de misiones y más vale que dominemos al máximo nuestra máquina...

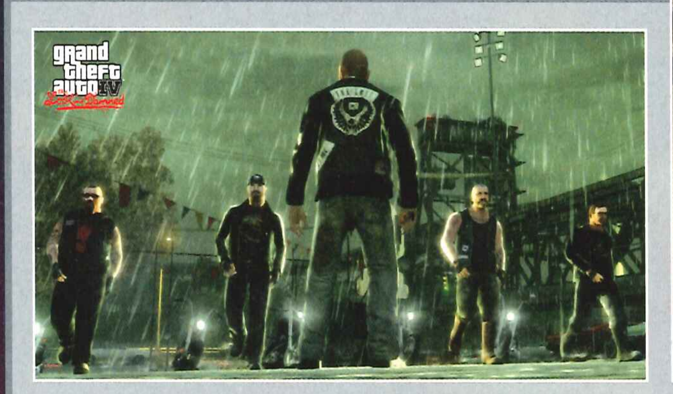




En The Ballad Of Gay Tony vamos a encontrarnos con una nueva modalidad para movernos por la ciudad. Se trata del Salto Base y nos permitirá viajar por la ciudad planeando hasta tomar suelo.

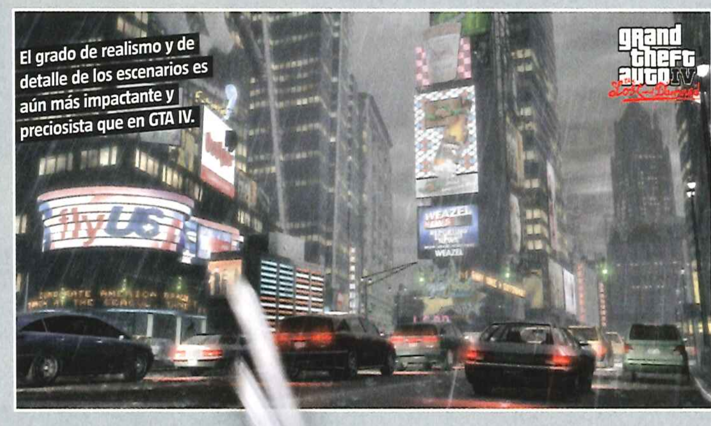


The Lost And Damned





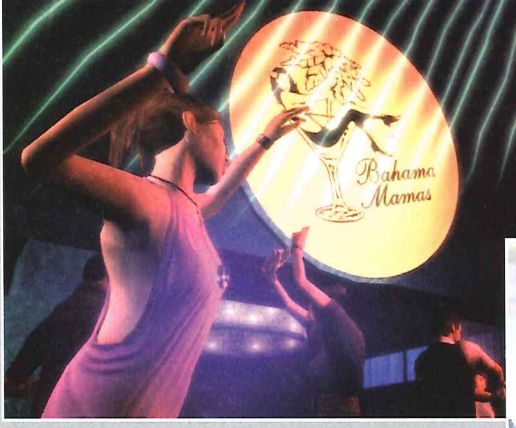
El jefe de la banda de moteros *The Lost* sale de la cárcel con una única idea: acabar con sus rivales, los Ángeles de la Muerte. Lo malo del plan es que si Johnny Klebitz no lo impide, el resultado puede ser justo el contrario. Nuestro cometido será, por un lado, cumplir sus órdenes, que no serán nada sencillas y, por otro, refrenar las locuras del jefe... sin sucumbir a la espiral de violencia que se va a desatar. Con nuestra recortada y los chicos de la banda, hay alguna opción de sobrevivir.



El grado de realismo y de detalle de los escenarios es aún más impactante y preciosista que en GTA IV.

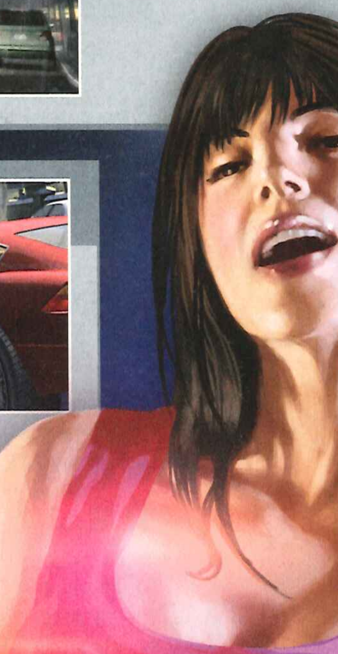


The Ballad Of Gay Tony



Luis López debe evitar que la noche le termine confundiendo como a Dinio. El negocio de la diversión nunca fue tan serio ni tan peligroso.

Los cielos van a ser el mejor camino para movernos y también para acceder a determinadas zonas de la ciudad. El Salto Base es la gran novedad.



Al pobre Luis López le toca sacar las castañas del fuego de su jefe, un conocido empresario de la noche en *Liberty City*, que se ha metido en muchos líos y ahora está en deuda con la mafia y otros oscuros personajes. Como hombre de confianza de Gay Tony, tendremos que proteger sus negocios nocturnos, cumplir los caprichos de sus selectos clientes, alimentar toda clase de vicios y buscar dinero para pagar a los acreedores. Se vive de noche, se sobrevive de día... y se puede morir en cualquier momento en un mundo lleno de traidores en el que nadie es lo que parece. ¡Ojo con quién bailas!

VERSIÓN BETA

¿Quién iba a sospechar, en aquel lejano 1991, que algún día veríamos a Dhalsim y Chun-Li con tanto poderío gráfico?



NEMESIS
Todo un acierto, el haber puesto un juegazo de semejante calibre por menos de 40 €. A ver si cunde el ejemplo...

Infalible ★★★★★

Compañía **Capcom**
Programador **Capcom/ Dimps**
Género **Lucha**

Super Street Fighter IV

Pocas veces el calificativo SUPER estuvo más justificado: 35 personajes, rondas de bonus... y por menos de 40 €.

A medida que se va desvelando el contenido de ***Super Street Fighter IV***, van enmudeciendo las voces que despotricaban contra **Capcom** tras conocerse el lanzamiento de esta secuela, un año después del original. La idea de volver a pasar por caja para adquirir un puñado de luchadores que deberían haber formado parte del contenido descarcable del primer *SF IV*, indignó a muchos, que parecen olvidar cómo **Capcom** nos la jugó en su día con el *Street Fighter II* de SNES (todos acudimos como corderitos a comprarnos el *SF II Turbo*, sólo unos meses más tarde). Desde **Capcom** se intentó apaciguar la ira de los usuarios asegurando que lo que preparaban era demasiado extenso -y caro-, para ofrecerse como contenido descargable. Con la *beta* de ***Super SF IV*** en nuestro poder, no hemos necesitado echar mano a la calculadora para coincidir en que, viendo todo lo que ofrece este *Blu-ray*, el precio de 39,95 € es más que ajustado.

Para empezar, la cifra de luchadores ha engordado tanto como un becario en una barra libre de pasteles. **Capcom** rescata a Dee Jay y T.Hawk (eliminados, en el último momento, del plantel de personajes de *SF IV*), así como a otros viejos conocidos del universo *Street Fighter*. Procedentes del mítico *SF III* tenemos a Ibuki, Makoto y Dudley, mientras que de la trilogía *SF Alpha* nos llegan Guy y Cody (sólo faltaría Haggar para completar el trío *Final Fight*), así como Adon, quién debutó a su vez en el fundacional *Street Fighter* de 1987 y apareció en SF Alpha. A este grupo de veteranos les acompañan dos nuevos personajes: la «überperversa» Juri -que despliega una demoledora mezcla de *Taekwondo* y tecnología *Made in S.I.N.*- y Hakan, un engrasado luchador turco con la insana afición de frotarse contra sus rivales.

Estos nuevos fichajes, unidos al reparto del *SF IV* original (Ryu, Ken, Sagat y Cía.) dan como resultado la friolera de 35 luchadores, pero las mejoras no se acaban ahí, ni de lejos. ***Super SF IV*** incorpora nuevos *Ultra Combos* (tendrás que elegir, entre dos distintos, antes del combate) y las anheladas rondas de *bonus* del *Street Fighter II*. Avanzar en el modo *Arcade* te permitirá desbloquear nuevos trajes y burlas para tus personajes, refrescar las llaves y movimientos especiales del reparto de *SF IV* -y descubrir los de los nuevos personajes- en el modo Desafío o lanzarte directamente al On-line, que incluye un canal de repeticiones (los titanes del *combo*, el *parry* y los *focus attacks* ya tienen un lugar desde el que presumir). Junto al modo de Partida Igualada (el combate *One-VS-One* de siempre), el On-line ofrece un modo de Batalla por Equipos y una Batalla Infinita: una serie de combates en el que el ganador se queda y recibe al siguiente aspirante.

¿Los gráficos? Impresionantes. Sólo tienes que echar un vistazo a estas pantallas para empezar a soñar y calentar los pulgares. La pelea será reñida.





Y AL FIN REGRESARON LAS FASES DE BONUS

Los usuarios lo pedían a gritos, y Capcom los ha escuchado. Super SF IV rescata dos de las legendarias rondas de Bonus de SF II: la destrucción del coche (con guiño a Final Fight, por supuesto) y la lluvia de barriles. Podrás rejugarlos hasta el infinito en el modo Desafío.

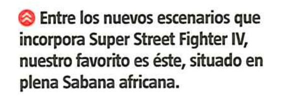




Los incontables fans de Street Fighter III se alegrarán con la reaparición de Makoto. Los testículos de Fei Long no se congratulan tanto, no.









Entre los nuevos escenarios que incorpora Super Street Fighter IV, nuestro favorito es éste, situado en plena Sabana africana.

Cody y Guy llegan a Super SF IV con el look heredado de SF Alpha. Haggar también está presente, aunque en forma de guiños en varios escenarios.

Claves

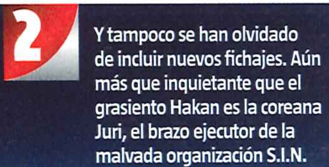


1 Capcom ha recuperado a tres de los personajes (Makoto, Dudley, Ibuki) de SF III, considerado por muchos como el mejor arcade de lucha 2D de todos los tiempos.









2 Y tampoco se han olvidado de incluir nuevos fichajes. Aún más que inquietante que el grasiento Hakan es la coreana Juri, el brazo ejecutor de la malvada organización S.I.N.

VERSIÓN BETA

Jack es un policía justiciero furioso en busca de venganza. Eso explica los brutales takedowns. La sangre llenará la pantalla en cada combate.



PRIMERA IMPRESIÓN



SYBIL
Alguien tiene que limpiar Grant City. Jack lo hará a base de sangre, sudor y combos, con la ayuda de su sigiloso perro Shadow.

Animal
★★★☆☆

Compañía
Namco Bandai
Programador
Volatile Games
Género
Acción

A LA VENTA **23** DE ABRIL



Dead To Rights Retribution

La serie pone el contador a cero y empieza a sumar violencia y un combate que se adapta a tu forma de jugar

Hay veces que lo mejor es volver a empezar para adaptar el paso a los nuevos tiempos. **Volatile Games** ha optado con acierto por reiniciar la historia de Jack Slate para ofrecer una nueva propuesta en la jugabilidad con un buen número de *combos*, gran libertad en el combate y el arma definitiva: el perro lobo *Shadow*.

Hemos probado las primeras fases del juego y la experiencia ha demostrado que el estudio ha tenido muy en cuenta la idea de diversión, sobre todo en el combate, que ofrece tantas posibilidades que se adapta sin problemas a tu estilo de juego. No es sólo que haya un repertorio muy completo de *combos* que satisfará a los amantes del control, sino que cuando estás rodeado de enemigos puedes lanzar el ataque en cualquier dirección, arrebatar el arma a tu rival o agarrarle para usarlo como rehén, escudo humano o lanzarlo contra los enemigos o al vacío. En una de las primeras fases del juego debes entrar en un edificio y llegar hasta el jefe enemigo a lo *Jungla De Cristal*. Era demasiado tentador no arrojar a alguno por el patio central del edificio.

A poco hábil que seas podrás desarrollar sin mayores complicaciones una coreografía de patadas, puñetazos, fintas, bloqueos y tiros. Añade a eso la ayuda de *Shadow* y entenderás dónde está la fuerza del título. Eso hace necesaria una inteligencia artificial competente para que los rivales no sean meros peleles. Las fases que hemos probado permiten dar un voto de confianza: los enemigos intentan recuperar su arma si la pierden de un tiro y buscan mejor posición para dispararte.

Shadow siempre estuvo presente en la serie, pero ahora gana en protagonismo. En algunas fases lo hemos controlado directamente y en el resto lo podrás utilizar como si fuera un arma más, haciendo que ataque o asuste a los enemigos que están a cubierto, enviarle a que te traiga armas o, si no quieres que mate a nadie o prefieres protegerle, ordenarle que esté a tu lado. *Shadow* es rápido y letal; jugar con él supone un cambio de ritmo agradable, aunque pueden acabar siendo repetitivas las largas animaciones de ataque.

Puedes llevar dos armas a la vez, las que les arrebates a los enemigos antes o después de matarlos, y cuando se acabe la munición sustituir el arma por otra que encuentres. Para evitar el desperdicio de munición puedes activar el tiempo bala, que se recarga con cada combate.

La ambientación es convincente. *Grant City* es una ciudad decadente en la que se respira el mal, aunque hay algunos escenarios algo encorsetados.

Pese a que la impresión al probar la *beta* es positiva, en algunos momentos parece que a ***Dead To Rights Retribution*** le falta seguridad para dar un paso al frente con autoridad. Es probable que el retraso en el lanzamiento que hubo de unos meses fuese en este caso necesario y haya beneficiado al título.





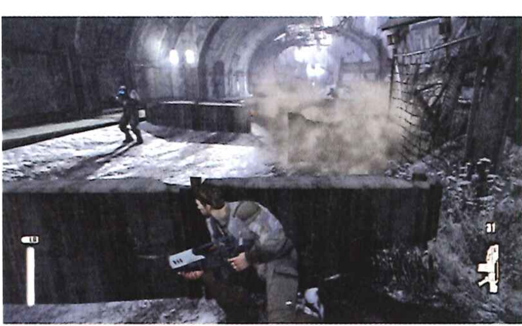
CUIDADO CON EL PERRO

Cuando juegas como Shadow debes evitar que te vean. El perro detecta a los enemigos aunque no estén a la vista; si tienen un aura azul no lo han detectado, pero si es roja lo están buscando y debes tener cuidado porque tiene poca vida. En modo Sigilo puede ladrar suavemente y atraer enemigos hasta su posición.

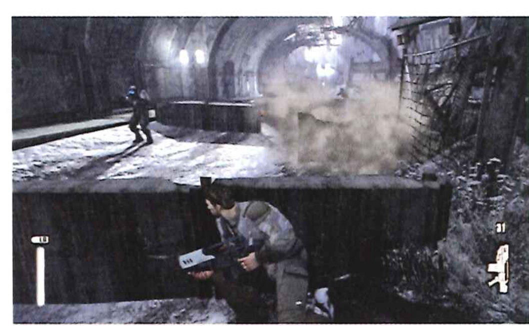


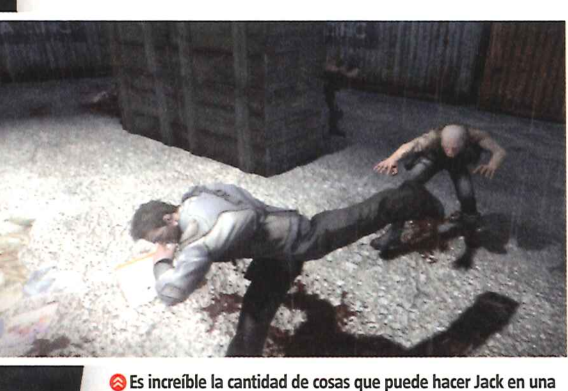




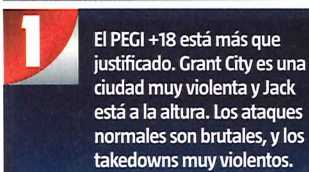


Shadow ataca al cuello o a las partes más sensibles del enemigo. También oculta a los muertos para que no le detecten. Es sin duda tu mejor amigo.





Es increíble la cantidad de cosas que puede hacer Jack en una pelea: golpea, bloquea, finta, patea, quita el arma al enemigo o lo convierte en rehén, lo lanza... todo menos robarle la cartera.



Claves

1. El PEGI +18 está más que justificado. Grant City es una ciudad muy violenta y Jack está a la altura. Los ataques normales son brutales, y los takedowns muy violentos.





2. Shadow es el perro de Jack. En algunas misiones le controlarás usando el sigilo. En otros casos lo utilizarás como un arma más y podrás ordenarle que ataque.

VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

ANNA

No hace falta que seas un seguidor de la serie para pasarlo bien en las celdas de Fox River... y eso es un gran punto a su favor.

Carcelario

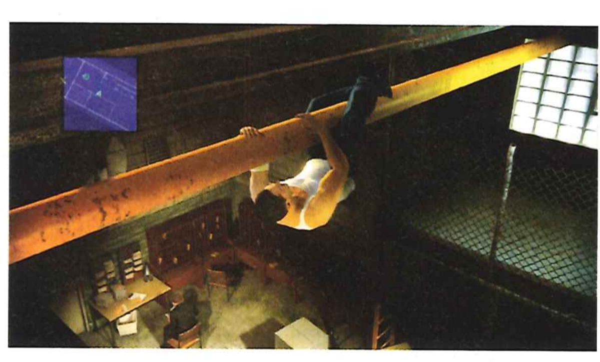
★★★☆☆

Compañía **Koch Media**
Programador **Zootfly**
Género **Aventura**


Al igual que en la tan de moda Celda 211, vivirás un motín... y tendrás que pasar como un preso más para averiguar las intenciones de Michael Scofield.


El sigilo es uno de los ingredientes fundamentales del juego. Escóndete en las sombras o en cualquier otro lugar para pasar desapercibido ante los guardias.


Rematar al adversario, pulsando Triángulo, durante una pelea cuerpo a cuerpo puede dar lugar a escenas realmente espectaculares.





Prison Break
The Conspiracy

Vive la primera temporada, pero como un infiltrado...

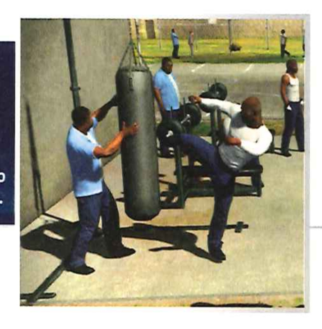
Lo cierto es que hay pocos juegos que se desarrollen en las celdas de una prisión y menos juegos todavía que estén bien hechos procediendo de una licencia televisiva. Así que ***Prison Break***, con estas dos sencillas premisas, va a ser capaz de llamar la atención a dos tipos de usuarios: a los que son fieles seguidores de la serie -ya que se inspira en la primera temporada-, y a aquellos que les apetece vivir una nueva experiencia basada en el sigilo, las peleas y la infiltración dentro de un centro penitenciario a modo de la «Goyada» *Celda 211*. Quizá le falte un poquito más de acción y menos de sigilo, lo cual le hace tener un desarrollo pausado y sosegado, pero en sí ***Prison Break*** es bastante entretenido. Controlarás a Tom Paxton, miembro de La Compañía, quien tendrá que infiltrarse como preso en la cárcel de *Fox River* con el fin de investigar y averiguar los planes de Michael Scofield (el verdadero prota de la serie). Esto te llevará a tener que ganarte la confianza de los presos más peligrosos con el fin de que te proporcionen información y material (como una ganzúa) para poder abrirte paso en las instalaciones penitenciarias. Escóndete en la oscuridad y muévete con cuidado haciendo el menor ruido posible para pasar entre los guardias sin ser visto, sólo de esta manera podrás obtener las pistas necesarias que te acercarán a la verdad que oculta el preso con más tatuajes de la historia. Para sobrevivir entre las cuatro paredes de esta cárcel, además deberás entrenar en el gimnasio del patio para así aumentar tus habilidades en las peleas y pasar de ser simplemente un marrullero a un intocable.

Gráficamente cumple en cuanto a que los personajes se mueven con realismo y el diseño es fiel a los de la serie. Pero si hay que poner un pero, que debiera ser subsanado en la versión final, es la colocación de la cámara: demasiado cerca de la espalda del personaje como para escudriñar bien los escenarios.

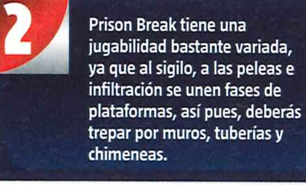


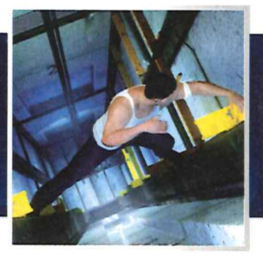


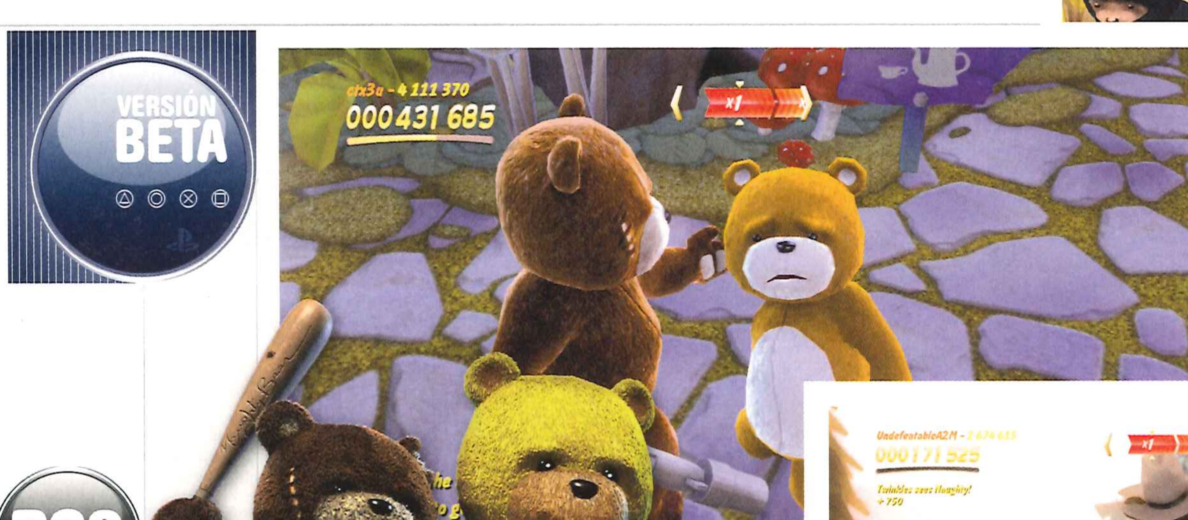
1 Será fundamental que aumentes tu fuerza y resistencia para afrontar las innumerables peleas contra otros presos. Así que, entrena levantando pesas y golpeando el saco en el patio de la cárcel.



2







Hay guiños a los 70 y los 80. Uno de los peligrosos y rápidos ninjas se llama Miyagi y entre los Swat están Eastwood y McQueen.

Este osito pone cara de pena, pero quería acabar con Naughty porque no es perfecto como los demás. Es la hora de la venganza.

La demo es una versión alfa, lo que puede explicar el aspecto gráfico. La inteligencia artificial parece estar bien encarrilada.

VERSIÓN BETA



PRIMERA IMPRESIÓN

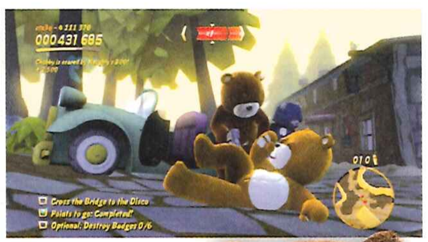


SYBIL
Una sugestiva combinación de aspecto infantil y jugabilidad sádica con un humor negro brutal.

Despiadado







Compañía
505 Games
Programador
Artificial Mind and Movement
Género
Acción

Naughty Bear

¿Tú también odiabas a los osos de peluche?

Érase una vez un estudio, **Artificial Mind and Movement (A2M)**, que trabajaba en un título tan siniestro, tan siniestro, que se canceló. Pero a los desarrolladores les gustaba lo que tenían entre manos y decidieron replantearlo con una imagen inocente que chocase con una jugabilidad tan bruta. Así nació ***Naughty Bear.*** El protagonista es el remendado *Naughty*, al que quieren matar el resto de osos porque no es perfecto. *Naughty* debe matar para no morir.

Cada nivel toma el aspecto de un programa infantil, con un narrador que cuenta la trama, que consiste básicamente en acabar con un oso concreto causando el mayor daño posible en el camino. Hay 250 gamberradas que puedes cometer.

Cada vez que juegas un nivel puedes superarlo de forma diferente, porque cada oso tiene una inteligencia artificial personalizada que condiciona su forma de actuar. A uno cobarde podrás asustarle hasta que se vuelva loco y uno aguerrido te atacará, preparará barricadas, organizará patrullas o llamará a la policía.

Tienes más de 20 armas, pero la mejor será tu mente. Puedes atacar por las bravas o ser más maquiavélico: si aprovechas el perfeccionismo de los osos saboteando algo en la isla, alguno irá a solucionarlo; puedes atraparlo en una trampa y que vea cómo liquidas a los que van a rescatarle. Su sufrimiento revertirá en una buena cantidad de puntos para ti.

La violencia extrema contrasta con aspectos como que si te ocultas tras una hoja, los osos no te ven. Dave Richard, diseñador jefe, lo define como «*si los osos amorosos se mezclasen con Viernes 13*». El resultado puede ser una humorada brutal o una brutalidad de risa.



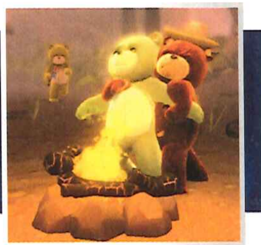


Cada uno de los osos de color tiene una personalidad diferente y reaccionará de acuerdo con ella. Unos te plantarán cara y otros huirán. Conócelos y sabrás cómo acabar con cada uno de ellos.





No se trata de matar a lo loco. Para conseguir más puntos debes causar el mayor daño posible, lo que incluye montar trampas para atrapar osos y torturarlos psicológicamente hasta que se suiciden.







PRIMERA IMPRESIÓN



SYBIL
Uno de los arsenales más variados y potentes que se ha visto últimamente le da un ligero toque de estrategia.

Mitológico
★★★★★

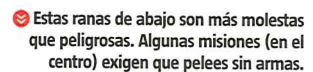
Compañía
Namco Bandai
Programador
Game Republic
Género
Acción



Con algunos enemigos funcionarán mejor unas armas que otras. Puedes llevar cuatro armas o magias a la vez.



Podrás rejugar las fases una vez hayas cumplido todas las misiones para recoger armas que hayas dejado atrás o más materiales.



Estas ranas de abajo son más molestas que peligrosas. Algunas misiones (en el centro) exigen que pelees sin armas.







Furia de Titanes
El Videojuego

Armas y mitología griega a tutiplén

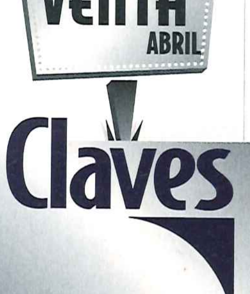
El mayor atractivo de ***Furia De Titanes: El Videojuego*** que acompaña a la película del mismo nombre es la inmensa variedad de armas y magias a tu disposición. Pero no te las regalarán; cuando hayas debilitado a un enemigo lo suficiente puedes quitarle el arma o, si ya la tienes, los materiales que necesitarás para mejorarla. Deberás tener cuidado de que no se te pase ningún arma o amuletos tan imprescindibles como el núcleo de Caduceo, la única forma que tendrás de recuperar salud.

El juego recrea fielmente la película en la que los hombres desafían a los dioses y los principales personajes son *renders* de los protagonistas del filme. Vas avanzando cumpliendo las misiones que te dan. En buena parte de ellas irás acompañado por otro personaje controlado por la IA, aunque existe la opción de jugar en cooperativo. El otro jugador se incorpora o sale del juego pulsando un botón. Es quizás de las mejores características del juego, aunque la cámara acompañe siempre a Perseo.

Las misiones suelen consistir en avanzar acabando con los enemigos, pero en ocasiones debes resolver sencillos *puzzles* o luchar contrarreloj.

El juego utiliza el motor *Unreal*, pero parece desaprovechado en la *beta* que hemos probado. ***Furia de Titanes: El Videojuego*** apunta detalles interesantes, y las 50 misiones principales pueden suponer una experiencia entretenida, pero sólo si **Game Republic** elimina las barreras que impiden que el juego sea todo lo apetecible que podría llegar a ser.





1 Para diversificar tu arsenal deberás arrancar las armas a los enemigos cuando estén debilitados. El mismo método servirá para las magias y los materiales necesarios para subir de nivel las armas.





2 Los enemigos son de lo más variado. El juego es un fiel reflejo de la película también en el bestiario y, por tanto, de la mitología griega. Habrá seres muy extraños como esta recreación de Quimera.





PlayStation® Network
16
www.pegi.info
WHITE KNIGHT CHRONICLES™
El Juego Es Sólo El Principio
Empieza creando tu propio héroe, como tú quieras. Crea tus propios movimientos, nómbralos como quieras y úsalos para combatir contra bestias gigantescas y duendes. Crea tu propio grupo de amigos para conquistar el mundo en el mejor modo on-line dentro de los juegos de rol. Empieza a construir tu propia leyenda, desde hoy.
WWW.PLAYSTATION.COM
CONSTRUYE TU PROPIA LEYENDA
PS3
WHITE KNIGHT CHRONICLES
PS3™
PlayStation 3
SONY
make.believe

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.

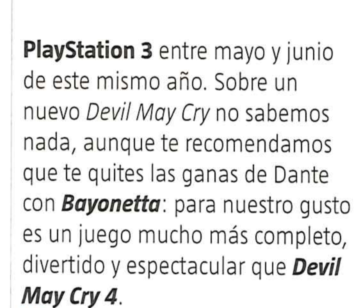


Aunque creo que *Heavy Rain* no es ni mucho menos malo (de hecho, es de lo mejor del catálogo actual para PS3), creo que os habéis pasado un poco. Su principal virtud es la originalidad, eso salta a la vista (aunque la mitad del mérito la tienen las infinitas secuelas creadas por otras compañías), aunque como juego es más bien simple y, a veces, puede llegar a aburrir. Eso sí, su capacidad narrativa no la discuto lo más mínimo. LEON S.

Problemas de comunicación en MAG

Hola. Tengo unas dudas:
1 En *MAG*, ¿qué pasa si en tu equipo hay alguien que no habla tu idioma y te has de comunicar con él por *headset*?
2 ¿Se sabe algo sobre un nuevo *Prince Of Persia* como continuación del primero que salió en PS3? ¿Y de un nuevo *Devil May Cry*?
3 Con las tarjetas para pagar los juegos de *PlayStation Store*, introduces el código y te bajas el juego; cuando lo tienes ya todo descargado, ¿necesitas tener una conexión constante a Internet o se guarda por defecto en el disco duro de la PlayStation 3?

PAULA CODERCH, VÍA E-MAIL.



Bayonetta. El creador del primer Devil May Cry firma uno de los mejores juegos de acción y supera con creces lo logrado con la saga de Dante.

1 Lo que pasará es que no podrás seguir bien las órdenes del líder del pelotón, pero no por ello tu equipo estará destinado al fracaso. Ten en cuenta que, en las partidas más multitudinarias, será necesario entender algunas palabras básicas de inglés, idioma universal, para poder seguir las indicaciones de nuestros «superiores».
2 En lugar de continuar la entrega aparecida para **PlayStation 3**, el nuevo *Prince Of Persia* seguirá la saga de *Las Arenas Del Tiempo*. Coincidiendo con la aparición de la versión cinematográfica del juego, aunque sin relación directa en su desarrollo, ***Prince Of Persia: Las Arenas Olvidadas*** llegará a **PlayStation 3** entre mayo y junio de este mismo año. Sobre un nuevo *Devil May Cry* no sabemos nada, aunque te recomendamos que te quites las ganas de Dante con ***Bayonetta***: para nuestro gusto es un juego mucho más completo, divertido y espectacular que ***Devil May Cry 4***.
3 Cuando utilizas una de esas tarjetas es como si pagaras por el juego: independientemente de lo que compres, tendrás que descargarlo en tu disco duro, donde quedará almacenado hasta que tú decidas borrarlo, y desde donde podrás ejecutarlo tantas veces como quieras sin tener que conectarte en ningún momento a *PlayStation Store*. De hecho, si por cualquier motivo tienes que cambiar de consola, tu cuenta de *PlayStation Network* seguirá teniendo en la base de datos los juegos que has comprado, así que tan sólo tendrás que descargarlos de nuevo para disfrutarlos. No tendrás que volver a pagar por ellos.



Assassin's Creed y Modern Warfare 2

Hola, tengo un par de dudas sobre *Assassin's Creed*:
1 ¿Qué sabéis de *Assassin's Creed III*?
2 ¿Qué extras se desbloquean al conectar el *A.Creed* de PSP con el *Assassin's Creed II* de PS3?
3 ¿Cuál es mejor, *Battlefield: Bad Company 2* o *Call Of Duty: Modern Warfare 2*?

ROBERT WAGNER, VÍA E-MAIL.

1 Aunque se han dicho muchas cosas sobre la tercera entrega de *Assassin's Creed*, como por ejemplo que estaría ambientada en la Segunda Guerra mundial, parece que al fin **Ubisoft** se ha pronunciado



«MENÚ DE RECUPERACIÓN»

Quisiera saber si una actualización podría tener consecuencias negativas en la consola, y cuáles serían los efectos. En caso de ser así, me gustaría saber cuál sería la solución.

MIGUEL ÁNGEL, VÍA E-MAIL.

Por regla general, el correcto funcionamiento de todas las actualizaciones que aparecen disponibles para nuestra **PS3** ha sido más que comprobado antes de su aparición en la red. En el caso de que la consola no funcione bien tras una actualización, siempre puedes intentar recuperar el sistema de archivos o instalar una nueva actualización a través del «Menú de Recuperación» de la consola. Para entrar al menú, con la consola apagada (luz roja), deja pulsado el botón de *reset* hasta que se encienda y se apague. Después, vuelve a dejarlo pulsado hasta oír dos pitidos seguidos y suelta el botón.

sobre la esperada secuela. En lugar de mostrar la historia desde otro momento en el tiempo, parece confirmado que Ezio Auditore volverá al papel protagonista en la tercera entrega y, aunque no se sabe prácticamente nada sobre el juego, es muy probable que incluya diversas opciones multijugador. Según **Ubisoft**, podremos jugarlo antes de marzo del próximo año.

2 Todas las monedas templarias recogidas en la versión para **PSP** podrán transferirse al ***Assassin's Creed II*** de **PlayStation 3**. Además, encontrarás mejoras para tus armas en **PSP** que no existen en el juego para **PS3**, algo que también podrás transferir. Y si no te parece suficiente, tendrás que tener en cuenta que el sistema también funciona al revés, es decir, que podrás acceder a *ítems* y armas especiales en la versión para **PSP** si antes las has conseguido en el ***Assassin's Creed II*** de **PlayStation 3**.

3 Poniendo un juego junto al otro resulta extremadamente difícil decidirse. Ambos son, posiblemente, los mejores *shooter* en primera persona del mercado. Si jugaste a las anteriores entregas puede que resulte más fácil la elección. ***Modern Warfare 2*** sigue los pasos de ***COD4***, lo que lo convierte en un auténtico juegazo, pero aporta poco al concepto de juego presentado hace tiempo por **Infinity Ward**. En cambio, la gente de **DICE** ha mejorado muchísimo con ***Battlefield: Bad Company 2***, y le ha dado a los usuarios lo que pedían: un modo historia al más puro estilo *Call Of Duty*. El desarrollo del modo para un jugador es mucho más espectacular (y guionizado, claro) que en la primera entrega, y sus opciones On-line siguen siendo de lo mejor del género.



EL TEMA DEL MES

¿Qué títulos japoneses te gustaría jugar en España?

El sector actual de los videojuegos no tiene nada que ver con lo que era hace quince años

RAFA. VÍA E-MAIL.

Después de toda una vida dedicando gran parte de mi tiempo de ocio a los videojuegos, puedo decir que, ahora mismo, no echo en falta ninguno de los títulos que aparecen en Japón... Principalmente porque el mercado de los videojuegos se ha hecho prácticamente global. El hecho de que PS3 sea compatible con juegos de todas las regiones, lejos de convertirse en un quebradero de cabeza para Sony por culpa de las importaciones, ha provocado que las compañías se den toda la prisa posible en adaptar, traducir y lanzar los títulos buenos del mercado nipón, dejando allí algunos juegos que difícilmente entenderíamos, como es el caso de *Yakuza Kenzan*, situado en pleno periodo Edo nipón.

Hace quince años era imposible encontrar muchos de los títulos japoneses para nuestras consolas y, no sólo eso, si alguna compañía milagrosamente se dignaba a distribuirlos en España, había que esperar meses y meses hasta que llegaran... casi siempre sin traducir y convertidos a versión PAL de una forma algo precaria. En resumen, la cosa ha ido evolucionando a pasos agigantados y no podemos quejarnos.

Los fans del manga no tenemos todo lo que nos gustaría en nuestro país

TENGOKU. VÍA E-MAIL.

Los locos por Japón, sus costumbres y, por supuesto, sus cómics, no tenemos más remedio que quejarnos... Muchos de los juegos relacionados con la forma de vida japonesa y con las modas que allí se suceden (tendencias, televisión, manga...) nunca llegarán aquí. *Yakuza* es la excepción.

Nuevo tema del mes para el nº 112.

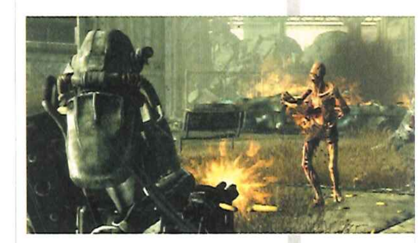
«Tras la larga espera, ¿qué opinas de Final Fantasy XIII y/o de God Of War III? ¿Ha merecido la pena? ¿Esperabas algo más?»





¿Cuál es la conexión óptima para jugar a MAG?

Los chicos de ***Zipper Interactive*** han creado un sistema de juego On-line de lo más versátil, capaz de poner en una misma partida hasta a 256 jugadores, sin necesidad de hacer uso de una conexión «especial».



¿Ha salido la edición GOTY de Fallout en España?

Aunque no lo parezca, la edición «Juego del Año» de ***Fallout 3*** ha llegado a nuestras tiendas, pese a que lo ha hecho en una cantidad de unidades muy limitada y no resulta nada fácil encontrarla.



¿Battlefield: Bad Company 2 o MAG?

El título de **DICE** incluye modo historia y un genial modo multijugador, capaz de compararse al de ***MW2***, pero si buscas algo diferente, mucho más serio y jerarquizado, quédate con el título de **Zipper**.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón

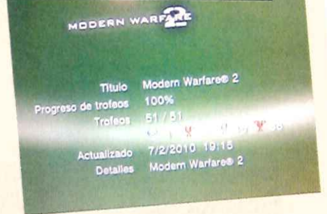


David Benito llega un poco tarde para demostrarnos su habilidad con Assassin's Creed II, aunque no le quitamos mérito. ¡Enhorabuena!



No sabemos cómo se las ha apañado Carlos Santillana para hacerse con el juego Afrika... pero no contento con eso, ha conseguido el trofeo platino.

El récord del mes



Roberto Gutiérrez nos demuestra que es un maestro del género shooter con el platino conseguido en COD: MW2.

Y todavía hay gente que habla mal de Heavy Rain...

SCOTT SHELBY. VÍA E-MAIL.

Aunque ninguno de nosotros sabía con exactitud en qué se convertiría el enigmático juego de **Quantic Dream** cuando fue presentado, al fin, en su primera versión jugable (¿hará año y medio en Leipzig?), todos estábamos seguros de que no sería un juego «al uso». Con ***Heavy Rain*** ya en las tiendas y el enigma de su planteamiento resuelto, todavía hay gente que cree que no es un buen juego porque no sigue las «corrientes actuales» del mercado; a ver, señores, ¿no queríamos algo diferente? Está claro que la cuestión es quejarse: si un juego se parece mucho a uno anterior, porque no es original; si el juego es muy diferente a todo lo visto... por eso precisamente, por ser diferente. ***Heavy Rain*** es un título sencillo de jugar, perfecto para cualquier tipo de jugador, capaz de transmitir sensaciones de una forma similar a la del cine, como muy pocos juegos son capaces de hacer.

Seguro que esos que se meten con la magna creación de **Quantic Dream** son los mismos que luego dicen que ***Final Fantasy XIII*** es el mejor juego del año, cuando ambos títulos tienen puntos fuertes en común: sus espectaculares gráficos, su genial narrativa y la capacidad de transmitir emociones como pocos juegos de **PlayStation 3**.

A favor de la exclusividad

JUANMA GAGO. VÍA E-MAIL.

De un tiempo a esta parte, leo un montón de opiniones y de quejas de otros lectores y usuarios que opinan que la exclusividad es una lacra y que ya no tiene cabida en la actual generación. Pues yo soy de los que piensa todo lo contrario; creo firmemente que la exclusividad de ciertos títulos es lo que hace grande a una consola. ¿Qué habría sido de Xbox 360 si ***Gears Of War*** hubiera aparecido también en **PlayStation 3**? ¿Qué pensarían los usuarios de la consola de **Sony** si **Santa Monica Studios** hubiera creado dos versiones de ***God Of War III***, una para **PS3** y otra para la consola de **Microsoft**?

> **«¿Qué sería de PS3 si God Of War III no fuera exclusivo?»**

La consola la diseñan sus fabricantes, pero son sus juegos la que la definen, la que la dirigen hacia un determinado tipo de jugador y, por supuesto, los juegos exclusivos son los únicos capaces de posicionar una máquina en el mercado, como en el caso de **PlayStation 3**, que gracias a títulos como ***GOW3***, ***Heavy Rain*** o ***inFamous*** está, en mi humilde opinión, en lo más alto.

Final Fantasy XIII: sentimientos enfrentados

CID. VÍA E-MAIL.

Soy fan de la saga de **Square** desde la aparición de *Final Fantasy VII*, tras lo cual empecé a recopilar clásicos para otras consolas hasta jugarme muchos de los *RPG* de la saga. El último *Final Fantasy*, el primero aparecido para **PlayStation 3**, me ha dejado un sabor de boca algo agridulce; si bien es cierto que sigue los cánones del género *RPG* en su versión más nipona, muchas de las críticas que se han vertido sobre él no van tan mal encaminadas.

Por un lado, ***Final Fantasy XIII*** sigue fiel a la saga: un argumento genial, personajes muy especiales, espectaculares gráficos y batallas por turnos que se suceden, casi, de forma aleatoria. Está claro que **PlayStation 3** da para mucho más que eso, para más libertad de acción, para un desarrollo más abierto, aunque... ¿seguiría siendo un *Final Fantasy*?

Tú Puntúas



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡ésta es tu gran oportunidad!



HEAVY RAIN

SILVIA MORENO MARTÍN. VÍA E-MAIL.
Quantic Dream ha sabido crear un nuevo género, a medio camino entre el cine y los videojuegos, y lo ha adaptado a todo tipo de jugador. ***Heavy Rain*** es una película interactiva, un juego de cine... y técnicamente es de lo más impresionante que he visto en **PlayStation 3**.



MAG

JAIME RODRIGUEZ. VÍA E-MAIL.
Si crees que con ***Modern Warfare 2*** ya lo habías visto todo en el género de los *shooter*, estás muy equivocado. ***MAG*** presenta un depuradísimo juego On-line, equilibrado y jerarquizado para invertir horas y horas de juego «serio». Lo mejor: las partidas para 256 jugadores.



DANTE'S INFERNO

KRATOS. VÍA E-MAIL.
Sabía que, siendo un fan de *God Of War*, no sería buena idea hacerme con el título de **EA**. ***Dante's Inferno*** es una burda copia del título de **Santa Monica Studios**, con un *engine* 3D inconstante, un desarrollo repetitivo y aburrido y fallos garrafales en su programación.



*20% de descuento por la compra de atículos pertenecientes a la marca UNNO hombre en todos los centros de El Cote Inglés. Descuento efectuado en caja al entregar la TARJETA QUE ENCONTRARÁS EN EL Nº DE ABRIL DE LA REVISTA MAN. Sólo se aceptarán tarjetas originales y en buen estado. Promoción válida para una única compra, no acumulable con otras oErtas y promociones. Válida en territorio nacional. Promoción válida del 22/03/10 al 20/04/10.

T!ps PS3



LOS MEJORES DESCARGABLES



1 N
GOD OF WAR III
evaluación **9,6**
Kratos ha vuelto. Y el Olimpo esta vez no podrá contra él. Sin duda, el mejor juego de acción pura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado ☐



2 ↓
FINAL FANTASY XIII
evaluación **9,5**
La vuelta de Final Fantasy por todo lo alto. Disfruta de la magia del mejor RPG del momento.
Square Enix 69,95€. +16 años jugado ☐



3 ↓
HEAVY RAIN
evaluación **9,3**
El asesino del Origami te pondrá en aprietos en esta original y trepidante aventura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado ☐



4 ↓
COD:MODERN WARFARE 2
evaluación **9,5**
La segunda parte del mejor shooter de los últimos años. Es más espectacular que nunca.
Activision 69,95€. +16 años jugado ☐



5 N
JUST CAUSE 2
evaluación **9,3**
El agente Rico Rodríguez vuelve a disponer de una isla inmensa para liarla más que nunca.
Eidos 59,95€. +16 años jugado ☐



6 ↓
BAYONETTA
evaluación **9,5**
Una bruja con poderes sobrenaturales en un universo repleto de acción.
SEGA 69,95€. +18 años jugado ☐



7 ↓
BIOSHOCK 2
evaluación **9,3**
Vuelve a Rapture de las manos de un Big Daddy y sobrevive a la sanguinaria Sofia Lamb.
2K Games 64,95€. +18 años jugado ☐



8 ↓
DANTE'S INFERNO
evaluación **9,3**
Un título de acción que hace realidad el infierno de la Divina Comedia de Dante Alighieri
EA 69,95€. +18 años jugado ☐



9 ↓
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
evaluación **9,3**
un modo Campaña espectacular y un multijugador On-line que hará hervir tu router.
EA 69,95€. +16 años jugado ☐



10 ↓
DARKSIDERS
evaluación **9,3**
Un Jinete del Apocalipsis desprovisto de sus poderes busca venganza con este juego de acción y puzzles.
THQ 69,95€. +18 años jugado ☐

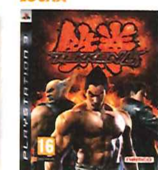
LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

GOD OF WAR III
SONY C.E.
69,99€ +18

CONDUCCIÓN

NFS SHIFT
E.A
69,95€ +3

LUCHA

TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
69,95€ +12

RPG

FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER
COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

DEPORTES
FIFA 10
E.A SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE
COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

PARTY GAME

SINGSTAR VOL. 3
SONY C.E.
39,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS









THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY
HEAVY RAIN PS3	YAKUZA 3 PS3	PRISON BREAK PS3	GOD OF WAR III PS3
GOD OF WAR III PS3	DARKSIDERS PS3	LITTLE BIG PLANET PSP	FINAL FANTASY XIII PS3
FINAL FANTASY XIII PS3	BATTLEFIELD: B.C. 2 PS3	GOD OF WAR III PS3	SILENT HILL S.M. PS2/PSP
JUST CAUSE 2 PS3	BAYONETTA PS3	R&C: ATRAPADOS... PS3	DRAGON AGE ORIGINS PS3
W.K. CHRONICLES PS3	GOD HAND PS2	JAK & DAXTER: L.F.P. PS2	DANTE´S INFERNO PS3





GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **HEAVY RAIN** (SONY C.E.)
2. **FIFA 10** (EA SPORTS)
3. **COD: MODERN WARFARE 2** (ACTIVISION)
4. **SAINTS ROW 2** (THQ)
5. **NEED FOR SPEED: SHIFT** (EA)
6. **WHITE KNIGHT CHRONICLES** (SONY C.E.)
7. **DRAGON BALL Z: BURST LIMIT** (NAMCO BANDAI)
8. **FALLOUT 3** (BETHESDA)
9. **PES 2010** (KONAMI)
10. **GTA IV** (ROCKSTAR)

1. PIXEL JUNK SHOOTER

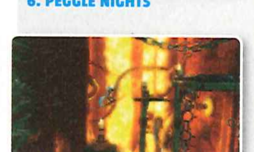
2. BRAID


3. FINAL FANTASY VIII

4. VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT


5. MEGAMAN 9


6. PEGGLE NIGHTS


7. TRINE


8. CRITTER CRUNCH


9. WATCHMEN THE END IS NIGH


10. SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX




1 =
GRAN THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 39,95€. +18 años jugado □


2 =

TEKKEN 6
evaluación 9,2
40 luchadores en tamaño portátil. El mejor juego de lucha hasta la fecha para PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado □


3 =

LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,2
Los personajes más entrañables llegan a PSP con muchos mundos por descubrir.
Sony C.E. 39,95€. +7 años jugado □


4 =

GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado □


5 =
INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado □


6 N
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,4
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma, una linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado □


7 ↓
DISGAEA 2: DARK HERO DAYS
evaluación 8,6
Otro nuevo RPG táctico tan largo y profundo como pocos hasta la fecha..
Nippon Ichi 29,95€. +12 años jugado □


8 ↓
JAK & DAXTER: LA FRONTERA PERDIDA
evaluación 8,7
Jak & Daxter tendrán que surcar los cielos para salvar su planeta de la destrucción.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado □


9 ↓

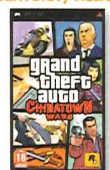
MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 9,0
Trepidante carreras off-road por Alaska. Prepárate para la conducción más brutal.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado □


10 =
ARMY OF TWO 40TH DAY
evaluación 7,9
Pelea codo a codo con tu hermano en la versión portátil de este juego de acción.
EA 39,95€. +18 años jugado □

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. GRAN TURISMO (SONY C.E.)
2. INVIZIMALS (SONY C.E.)
3. DANTE'S INFERNO (EA)
4. CRASH ¡GUERRA AL COCO-MANIACO! (SIERRA)
5. JAMES CAMERON'S AVATAR (ACTIVISION)
6. FIFA 10 (EA SPORTS)
7. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (KONAMI)
8. AC BLOODLINES (UBISOFT)
9. PES 2010 (KONAMI)
10. GTA: CHINATOWN WARS (ROCKSTAR)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

GTA CHINATOWN WARS
ROCKSTAR
39,95€ +18

CONDUCCIÓN

GRAN TURISMO
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA


TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG


CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX.
29,95€ +16

SHOOTER

RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES

PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS

LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
39,95€ +7

PARTY GAME

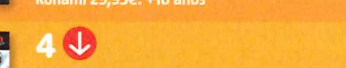
BUZZ CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12




1 =
PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 29,95€. +3 años jugado □


2 =
FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado □


3 N


SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado □


4 ↓

MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado □

5 =
SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado □

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA
NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI.
29,95€ +12

RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER

BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES

PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME
SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2



1. PES 2010 (KONAMI)
2. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (KONAMI)
3. MANHUNT 2 (ROCKSTAR)
4. FIFA 10 (EA SPORTS)
5. MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS (MIDWAY)
6. GOD OF WAR II (PLAT-SONY C.E.)
7. WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 (PLATINUM-THQ)
8. SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (UBISOFT)
9. UP (THQ)
10. SPIDERMAN: EL REINO DE LAS SOMBRAS (ACTIVISION)



T!ps

Los 5 mejores SANDBOX



Top PLATINUM



Lo más esperado



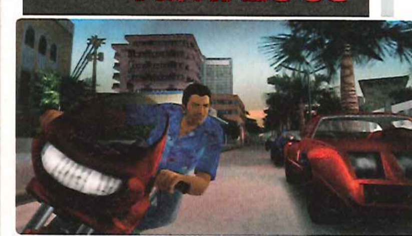
El Top de... Marcos Márquez



Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

TOP AÑEJO Abril 2003





1. **GRAND THEFT AUTO VICE CITY** (ROCKSTAR)
2. **FINAL FANTASY X** (SQUARESOFT)
3. **PRIMAL** (SONY C.E.)
4. **DEVIL MAY CRY 2** (CAPCOM/E.A.)
5. **LOS SIMS** (ELECTRONIC ARTS)
6. **TENCHU: LA IRA DEL CIELO** (ACTIVISION)
7. **MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE** (VIRGIN PLAY)
8. **VEXX** (ACCLAIM)
9. **SLY RACCOON** (SONY C.E.)
10. **JURASSIC PARK O.G.** (VIVENDI UNIVERSAL)

A qué juega ... Diego Martín





PES 2010

Aunque es consciente de que gráficamente *FIFA* últimamente supera al juego de **Konami**, sigue prefiriendo la jugabilidad de *Pro Evolution Soccer*. El 6 de abril, Diego lanza su nuevo disco, *Melicia*, cuyo título se debe a los recuerdos de su infancia que tuvo lugar entre Melilla y Murcia, lugares donde curiosamente pasó muchas horas jugando a *PES*.


Guía completa
PlayStation®
Revista Oficial - España
PS3
FINAL FANTASY XIII
COMPLETA LA AVENTURA PASO A PASO
LO QUE HAY QUE SABER SOBRE ENEMIGOS Y JEFES
NO TE DEJES NINGÚN OBJETO POR EL CAMINO



FFXIII

El destino ha atado a un grupo de personas y les ha encomendado una misión que les hará elegir entre destruir su tierra o quedar convertidos para siempre en horribles monstruos sin consciencia ni conciencia. Todo no se puede tener ¿o sí? En esta guía podrás saber cómo ayudar a Lightning y sus amigos y de paso salvar El Nido.

Por Edgar & Cía



La barra de cadena se llena gradualmente al atacar a nuestros enemigos. Cuando esté a tope, el rival quedará aturdido.



Aquí podemos ver la información sobre nuestros héroes. Desde los puntos de vida restantes a los PT disponibles o el rol actual.

NOTAS PARA SALVAR EL NIDO

LAS FORMACIONES

Puedes utilizar las seleccionadas por defecto o puedes crear tú las tuyas en el menú. Las formaciones son la clave de Final Fantasy XIII sirven para fijar el rol que adoptará cada uno de nuestros personajes.



EL TALLER

De nada te servirá que tus héroes sean súper fuertes si llevan consigo espadas y pistolas del todo a cien. En el taller podrás emplear tus materiales para subir de nivel todo tu equipamiento.



CRISTARIUM

Aquí es donde podrás desarrollar tus personajes en cada uno de sus roles. Al finalizar cada combate obtendrás puntos de cristal, y con ellos podrás ir avanzando posiciones y obteniendo nuevas habilidades.



ASÍ SE PELEA



ACCIONES PREDETERMINADAS

El botón superior cambia de nombre según el rol de tu líder, y sirve para que la máquina seleccione las tres acciones más adecuadas automáticamente.



COMANDOS

Si no quieres estar en manos de la máquina y prefieres elegir tú mismo las acciones que realizarán tus héroes, aquí puedes hacerlo. Éstas además se guardarán y podrás repetirlas pulsando ▸.



COMANDO PT

Dependiendo de cómo esté de llena tu barra PT podrás utilizar estas habilidades especiales. Entre ellas se encuentran por ejemplo las invocaciones o hechizos útiles como Libra o Ultracura.



OBJETOS

En algún momento puedes verte tan apurado que te resulte necesario utilizar un item de los muchos que encontrarás o comprarás durante el juego. Una poción a tiempo puede ser tu salvación.




Nada más comenzar la partida, un tutorial te pondrá ante las fauces de un Manasvin. Tranquilo. Es muy fácil.


Gracias a la ayuda de Snow, los chicos se salvarán de un ataque a cuatro bandas en el Fal'cie de Paals. Eso sí que es un héroe.

La impresionante secuencia de introducción con que comienza Final Fantasy XIII nos pone en contexto. Los habitantes de El Nido, un lugar apacible tras varios siglos bajo la tutela de los Fal'cie, están atemorizados ante un posible ataque de su mundo vecino: el Gran Paals. Los soldados del Sanctum deben llevar a cabo una purga para desterrar a aquellos ciudadanos que hayan tenido contacto con ese lugar que consideran el infierno. Y Lightning, nuestra protagonista es uno de ellos.

El despeñadero

Enemigos: Los rastreador PSICOM son un enemigo de lo más básico que derrotarás de unos pocos golpes atacando únicamente con tu arma. Los Huargos asesino tampoco son ningún gran problema que no se solucione de la misma manera.

Avanza hasta el círculo azul del suelo, el cual te hará saltar sobre la pila de escombros y sigue recto hasta tu encuentro con los huargos. Mátalos y no olvides subir por la escalera de la derecha antes de continuar para recoger dos pociones de un cofre. Tampoco dejes el **Aro de Hierro** que encontrarás en otra escalera un poco después. Sigue recto hasta que la pasarela sobre la que estás sea destruida. En ese momento date la vuelta y sigue a Sazh hasta activar un panel con el que pondrás en marcha un brazo mecánico.
Una vez cruzado el puente lucharás contra un Sicario PSICOM en un simple **tutorial para aprender a utilizar la barra de cadena**. Golpéale varias veces sin preocuparte por los dos combatientes que lo acompañan hasta que muera.

Zona de resistencia

Nada más empezar date la vuelta y coge los 50 giles que tienes detrás. Avanza eliminando enemigos hasta ver la escena en que varias personas se unen a tu grupo. Tras ella coge el **Aro de Hierro** situado a tu izquierda y prosigue hasta enfrentarte con un Bégimo X, al que nuevamente podrás eliminar únicamente con el comando de atacar. No te preocupes por tu salud, pues tus compañeros se encargarán de que ésta no descienda demasiado.
De nuevo, bajo el papel de Lightning tendrás ahora que combatir a un **Mirmidón**. Este combate se resuelve igual que los anteriores, pero ahora deberás prestar atención para **utilizar una poción** cuando sea necesario. Tras el combate sigue tu camino con Snow y observa cómo se desarrolla la historia.

Fal'cie de Paals

Ve hacia el norte y acaba con los Gnomo Explorador por sorpresa para coger el **Aro de Hierro**. Cerca de ese lugar hay una esfera azul que te hará saltar hasta una nueva zona. Si antes de esto vas hacia el Oeste te podrás hacer también con unas cuantas **pociones**.
Cuando controles a Snow avanza todo recto hasta activar el artefacto que encontrarás. Otra vez con Lightning utiliza un vapor preventivo y acaba con los tres huargos por sorpresa. Avanza hasta enfrentarte a otro Mirmidón y sube las escaleras. A la izquierda te espera un cofre con un **Gladius**.
Tras activar otro panel más con Snow y subirte a la plataforma volverás a controlar a Vanille. Avanza con ella hasta salir por la puerta grande, aunque si antes de hacer eso vas en dirección contraria podrás recoger un **Vapor tónico**. Unos segundos después te verás acorralado por unos cuantos Gul. No te preocupes, con la ayuda de Snow el salvador y de tu botón ⊗ serán pan comido.
Cuando manejes de nuevo a Lightning ve hacia el Oeste para hacerte con el **Brazal de Poder** y luego hacia el Norte matando más enemigos hasta encontrar a Serah. Tras la escena sigue recto hasta enfrentarte con el mismísimo Fal'Cie, que no es más que un jefe de entrenamiento.

CONSEJOS

Final Fantasy XIII es un juego muy largo y complejo en ciertos aspectos. Aquí te damos unas cuantas recomendaciones para que puedas completar esta enorme aventura. Tenlas en cuenta.

CONOCE A TUS ENEMIGOS

La habilidad Libra tiene en esta entrega más importancia que nunca, ya que en FF XIII sólo controlamos un combatiente. Los otros sólamente harán lo correcto si saben cuáles son los puntos débiles de los enemigos. Recuerda también que con R1 puedes acceder a sus datos.

LOS VAPORES

Si te bloquean el paso unos monstruos que no puedes vencer, pulsa L1 y utiliza cualquiera de los vapores. Éstos te permitirán comenzarán el combate en condiciones muy favorables.

PIENSA BIEN LAS ARMAS

A diferencia de otras entregas de la saga, esto no consiste en equipar el arma más potente y comenzar a repartir leña. Cada arma en FF XIII tiene sus características y los personajes las explotarán mejor según sus atributos y el rol desempeñado.

COMBATE SIEMPRE

A pesar de que puedes esquivar a los enemigos para no combatir, esta no es una práctica recomendable si quieres pasarte el juego, ya que sólo podrás superar ciertos desafíos si has acumulado puntos de cristal suficientes.

EN EL CRISTARIUM, SÓLO LO ESENCIAL

No te gastes los puntos de cristal a lo loco. Piensa mejor qué roles quieres que cumpla cada personaje y únicamente aquellas cualidades y técnicas a las que de verdad le vayas a sacar partido.

EXPLORA TODOS LOS CAMINOS

Cada mapa tiene caminos que se desvían de la trayectoria principal y que suelen llevar a numerosos objetos que en un momento u otro te serán de gran utilidad. Procura buscar todos los cofres del juego para facilitarte las cosas.


En el lago Bresha comienza la auténtica aventura y los problemas de verdad. A partir de aquí los ocmbates ya son en serio.


Un personaje tan chuleta como Snow requería una «burra» a la altura. Las gemelas Shiva se juntarán para él creando una moto.


En el interior del Fal'cie, Hope y Vanille tendrán que aprender a cuidar de sí mismos. Esa experiencia les hará más fuertes.


El Ataque circular de Lightning te resultará muy útil en los primeros compases de la aventura. Es perfecto para pegar mucho y a la vez.

Fal'cie

Ataca primero a los Pedipalpos y luego a Fal'Cie Anima. Cada cierto tiempo **regenerára sus brazos**, por lo que tendrás que encargarte de ellos nuevamente. Pégale unas cuantas veces y no seas tacaño con las pociones.

Lago Bresha

Enemigos: Los Etenmu son voladores. Los Capa de Bresha atacan en grupo y son muy rápidos. La mejor idea es combatir contra ellos en formación «solidaridad» para no ser sorprendido y ver cómo tu barra de vitalidad desciende vertiginosamente. Por último, también te las verás con los Cibervigías, que son vulnerables a ataques eléctricos y acuáticos, y los Turbocicónido, cuya resistencia desciende muchísimo al ser aturdidos.

Nada más llegar librarás un combate que te servirá para aprender a manejar las formaciones de batalla. A continuación avanza recto y al llegar a la bifurcación, elige el camino de la izquierda, que está plagado de monstruos para llegar hasta un cofre con una **Vara Perlada**. Cógela y ve ahora por el camino de la derecha y sigue recto saltando sobre los hierros. Tras la escena acaba con los soldados PSICOM y muévete hasta otra bifurcacion, en la que yendo primero por la derecha encontrarás **5 Lágrimas Cristalizadas**. Ve después por la izquierda y de nuevo en otro saliente del camino tras el combate con los Capa de Bresha encontrarás un **Aro de Plata**, muy bueno para Snow. Sigue tu camino, pasa por debajo de los hierros y coge los **8 Botes de Fluido curioso** y la **Divisa de Mago** antes de saltar sobre una especie de puente de hielo por el que llegarás a otro punto de guardar partida y a una escena en la que te reencontrarás nuevamente con Shera en forma de cristal y con un Manasvin con ganas de pelea.

Manasvin

Simplemente haz lo que te dice el tutorial, o sea; golpea con la formación «Ataque implacable» y cámbiala por «solidaridad» cuando la **vitalidad de tus personajes** esté baja. SI estás atento a estos dos factores le derrotarás sin ningún problema.

Prosigue tu avance y, cuando el camino se divida, ve primero por la derecha para hacerte con unos cuantos botes más de **Fluido curioso**. Ve después por la izquierda. Un poco más adelante, en otra bifurcación donde tienes que cruzar un gran abismo sobre unos tubos, podrás adquirir un **Deneb** para Sazh si tiras primero por el de la izquierda. Finalmente podrás conseguir **7 Colmillos malditos** si vas por el recodo plagado de enemigos antes de cruzar el puente de madera. Dicho puente lleva a un callejón sin salida, así que date la vuelta y utiliza la máquina para abrir un agujero en el hielo y poder salir. Al otro lado te espera un **Bégimo tronador**.
Al principio del combate se te instará a utilizar la habilidad Libra sobre él. Esto te servirá para saber que tu enemigo es vulnerable a ataques de fuego, los cuales serán utilizados por tu grupo durante el resto de la batalla. Ve cambiando entre formación Tántalus y Ataque imparable para tratar de aturdirlo sin morir en el intento.
Tras matar al Bégimo tronador ve hacia atrás para coger la **Lente Libra** que te espera a la derecha. Sigue avanzando. Acaba por el camino con los cibervigías y coge los Circuitos digitales en un cofre a la derecha de éstos. Después avanza saltando continuamente por los bloques de hielo y al llegar arriba coge los **Cables aislados** en una plataforma helada a tu derecha.
Al llegar a la ciudad perdida límpiala de enemigos y avanza. Antes de saltar hacia el piso inferior para enfrentarte al Kampfer ve a tu derecha para encontrar otro cofre de **Uñas sucias**. Los Kempfer son sencillos, sólo hay que acabar primero con los soldados y después centrar todos los ataques sobre ellos. Coge el **Anillo del Rayo** en la plazoleta y sal por la derecha. Sigue tu avance matando enemigos, coge la **Millerita** que encontrarás por el camino y antes de llegar a la salida sube por la escalera de tu derecha. Así conseguirás una **Placa ferroeléctrica**. Regresa sobre tus pasos, ve hasta el siguiente punto de salvar partida, abre los dos cofres a ambos lados de éste y prosigue hasta verte las caras con Garuda.

Garuda

Lo que más le daña son los ataques Aero de Vanille. El combate consta de dos fases, la primera es rápida y sencilla, pero en la segunda activará una barrera que **incrementará mucho su resistencia física**. Por suerte para ti, al igual que ésta crece, puede reducirse si Garuda es aturdido, así que ya sabes: mantén todo lo posible la formación «Ataque imparable» y cúrate con pociones para no tener que adaptar formaciones defensivas que hagan bajar la barra de cadena. Una vez aturdido durará poquito.

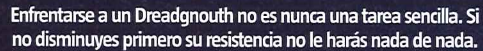
Gemelas Shiva

Pulsa L1 para activar el rol protector y cúbrete todo el rato con **Guardia Férrea**. No hace falta que te preocupes mucho por tu barra de vida, pues cada cierto tiempo, una de ellas te curará. Tampoco utilices la provocación, pues este Eidolón

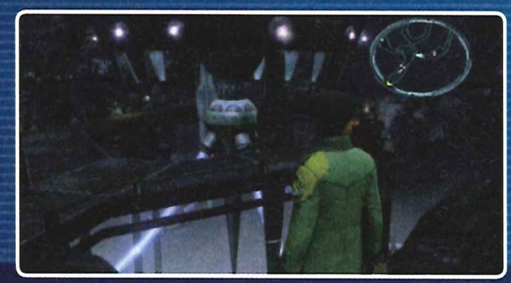
CONSEJO: Si utilizas Libra, tus héroes sabrán instintivamente qué acciones realizar. De lo contrario será mejor que las introduzcas tú manualmente.





Enfrentarse a un Dreadgnouth no es nunca una tarea sencilla. Si no disminuyes primero su resistencia no le harás nada de nada.



En la zona de procesamiento tienes que activar cuatro interruptores si quieres abrir la puerta para salir.

es inmune a ella. Cuando la barra de empatía esté llena aparecerá un mensaje indicándote que debes pulsar ◎. Hazlo para acabar la pelea.

Cumbres infames

Enemigos: Los Huargo verde son como los Huargos normales, sólo que un poco más resistentes y al ser mecánicos sufren más ante ataques eléctricos y acuáticos. Los bárbaros son también sensibles a los rayos pero la misma sensibilidad les falta para no golpear con violencia en el cuerpo a cuerpo. Lo mismo pasa con los Íncubos, que tienen unas características similares pero que son bastante más débiles y endebles. En el tramo final también tendrás que lidiar con algún Ulano Mecánico, que como casi todos los robots sufren también ante rayos y agua. Además lanzan ataques de fuego cuyos efectos podrás minimizar si tienes equipado un anillo de ese elemento. También conocerás a los Gremlin, que tienen alergia a casi todos los elementos, especialmente a fuego, rayo y aire. Utilizar formaciones basadas en los fulminadores será una buena opción contra ellos.

Según se desarrolla la historia irás tomando el control de personajes diferentes. Cuando manejes a Lightning avanza hasta el punto de guardar partida y salta sobre los escombros de tu derecha para obtener un **Lente libra**. Avanza eliminando a todos los enemigos, para lo cual, teniendo en cuenta que tu única compañía es Hope te recomendamos combinar las formaciones Duo mágico para pegar fuerte y Maná del Guerrero para evitar ser derrotado.

Cuando controles a Sazh y a Vanille pilla al primer grupo de enemigos por sorpresa mientras pelean entre sí, y una vez dentro del combate deja al bárbaro para el final, pues así te ayudará a acabar con los cibervigías. Abre el paso bloqueado con ayuda de la máquina que tienes delante y avanza hasta coger el **Cinto Negro** del cofre que verás. Sigue recto y acciona el ventilador para poder continuar tu avance y reencontrarte con Hope. Ahora que tienes dos compañeros de nuevo las cosas serán más sencillas. Ve recto hasta enfrentarte con un bárbaro que durará poco si seleccionas la formación «Aquelarre». Junto a él hay un cofre con un **Ninurta**. Cógelo. Sigue recto y cuando veas en el mapa una bifurcación donde hay un punto de salvar partida síguela. Junto a él encontrarás una **Pulsera metálica**. Sigue moviéndote hasta reencontrarte con Lightning. Junto a ella avanza hasta ver un panel que debes pulsar haciendo así aparecer una escalera metálica. Sube por ella y avanza hasta acabar con unos cuantos enemigos más y recoger el **Anillo de Fuego** de un cofre que encontraras por el camino. Finalmente te las verás con un Dreadnought.

Dreadnought

Lo primero de todo es debilitarle, pues posee una resistencia física muy alta. Activa la formación **Lluvia negra** para que alguno de tus obstructores emplee la habilidad Anticoraza y para hacer subir la barra de cadena. Una vez hayas aturdido al Dreadnought vuelve a la formación Ataque implacable. Así harás **descender su barra de vida rápidamente**. En cuanto a la salud de tus personajes, no te entretengas en más formaciones y utiliza las pociones, que son muy baratas.

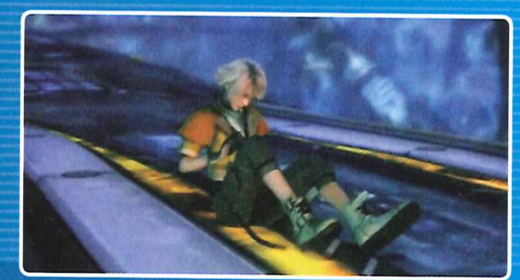
De nuevo con Lightning y Hope solos avanza y acaba con todos los enemigos que se interpongan en tu camino sin olvidar recoger los tres **Cables de fibra óptica** que encontrarás en un pequeño desvío a la izquierda. Continua recto y antes de enfrentarte al Ulano meánico coge la **Lente libra** que te espera a la derecha. Por último súbete al Dreadnought del suelo, que ahora podrás controlar. La vida es más sencilla cuando vas montado en un robot enorme. Avanza masacrando a tus enemigos y una vez en tierra de nuevo camina hasta ver un pequeño camino que sale hacia la derecha con un puente que cruza sobre la vía principal. Al final de éste podrás coger un **Anillo del rayo**. Al acabar este mapa tendrás un combate contra Odín.

Odín

Posiblemente el enemigo más duro al que te hayas enfrentado hasta ahora, aunque por lo menos, lo disfrutarás bajo tu control una vez derrotado. Odín lanza continuamente **ataques eléctricos**, por lo que el Anillo del Rayo que acabamos de coger será de muchísima ayuda. Procura potenciarlo en el taller todo lo posible antes de luchar, y equipa a Hope con accesorios que **aumenten su resistencia física** y su vitalidad a tope. El combate en sí requiere que coordines bien todo lo que hagas. Empiézalo en formación **Sublimación** hasta que ambos personajes tengan la coraza activa. Una vez hecho esto ve variando entre **Carga mixta** y **Reanimadores** según necesites golpear o recuperarte. De vez en cuando es mejor utilizar las pociones para seguir atacando a la vez que te recuperas rápidamente. Finalmente pulsa ◎ y el Eidolón será tuyo. Tras el combate te atacarán unos guardias. ¡Es momento de recrearte con tu nueva adquisición!

CONSEJO: LOS BÁRBARO SON UN TIPO DE ENEMIGO MUY DURO. LO MEJOR CONTRA ELLOS SON LAS FORMACIONES COMPLOT Y DÚO MÁGICO.


Snow recuerda esta escena en que la novia le quería dejar por ser una Luci'e de Paals. Sin duda la excusa más vieja que existe.


¡Ay! ¡Ay! que a Hope le duele una rodilla. ¡Detengan la misión! ¿Pero cómo han podido diseñar un personaje tan repelente?

De nuevo controlas a Sazh y Vanille. Avanza recto hasta el dispositivo que pone en marcha una plataforma. Cruza al otro lado con ella y prosigue. Recoge el **Amuleto espiritual** en un recodo de la pasarela sobre la que vas corriendo y acaba con todos los enemigos que haya. Ten especial cuidado con los Boom. No son muy peligrosos, pero tienes poca vida en el momento que explotan puedes darte por muerto.
En tu camino encontrarás también un **Anillo del fuego** y llegarás hasta una especie de planta química. Como la puerta de salida está bloqueada tendrás que abrirla accionando los cuatro interruptores que hay sobre la plataforma que rodea la zona. Por allí hay muchos enemigos, así que haz una limpieza primero.

Bosque de Gapra

Enemigos: Las Babosa molotov lanzan ataques de fuego, de modo que si lo tienes, es útil equipar Anillo del fuego a tus héroes. Los Extractor tienen el mismo problema, pero su barra de vida es mucho mayor, con lo que habrá que lanzarles una cantidad mayor de ataques. Los Huargo plateado sufren ante el fuego, al igual que las orugas y los Vispardón. Éstos últimos atacan con veneno, así que mejor será estar convenientemente preparado.

Muévete todo recto hasta el final del camino, donde te espera un ascensor. Utilízalo para descender y una vez arriba avanza por ese mapeado en forma de anillos de metal. Antes de llegar a la salida, desvíate a la izquierda para recoger **3 antídotos** de un cofre. Otro ascensor más te llevará al piso inferior. Ve recto y coge el **Ojo de Halcón** en un pequeño saliente a la derecha del camino. Equípaselo a Hope, que en su rol de fulminador le sacará buen partido, y baja por el siguiente ascensor al Campo de pruebas D.

LOS ROLES

Los protagonistas de Final Fantasy XIII pueden desempeñar diversas funciones a lo largo de un combate. Ten en cuenta que mientras adoptan un rol sólo podrán realizar acciones propias de éste. Aprende bien cuándo usar cada uno.

CASTIGADOR
Especialista en los ataques físicos. Cuando un enemigo está aturdido es el rol que querrás ver desempeñar a tus personajes de mayor fortaleza.

FULMINADOR
Se dedican a lanzar hechizos sobre los adversarios. Estos ataques mágicos no causan tanto daño como unos buenos puñetazos o patadas, pero sirven para hacer que las barras de cadena se eleven muy rápidamente.

PROTECTOR
Esto es lo que en el ámbito de los RPG se conoce como un tanque, es decir; un personajes fuerte y resistente capaz de atraer y concentrar sobre sí mismo los ataques de tus enemigos. Lo ideal es que un sanador le vaya curando.

INSPIRADOR
Dotan al resto del grupo de estados alterados beneficiosos, como lo son por ejemplo Prisa, Coraza o Bravura. Es interesante que los utilices al comienzo de los combates para potenciarte.

OBSTRUCTOR
Su función es opuesta a la de los inspiradores. A lo que se dedica un buen obstructor es a mermar las dotes del rival con hechizos que le entorpezcan. Alguno como anticoraza son fundamentales para vencer a ciertos enemigos.

SANADOR
Probablemente el rol que más utilizarás, pues su función no es otra que recuperar la barra de salud de tus héroes. Algunos enemigos del juego son tan terribles que en ciertos momentos deberás poner a dos e incluso tres sanadores a trabajar juntos para no ver el fatídico mensaje de «Fin de la partida».

Avanza por él, teniendo en cuenta que las vallas no se activan cuando eres tú quien trata de atravesarlas, y habrá un momento en que un Bégimo salte sobre ti.

Bégimo
Se trata de un rival bastante fuerte y con una curiosa contradicción: **lanza ataques de agua** pero él mismo es vulnerable a ella. Lo primero de todo es comenzar el combate en formación **Sublimación** y esperar a que tanto Lightning como Hope estén bajo los efectos de una Coraza que les sirva para minimizar los potentes ataques físicos de tu enemigo. En cuanto estés preparado, cambia a formación **Dúo mágico**. Así le podrás bombardear con ataques elementales (haber aprendido el hechizo Aqua te dará ventaja). Por supuesto, cuidar la salud de tus personajes será otro aspecto importante de esta pelea.
En cuanto te hagas con el control de Lightning desvíate a la derecha antes de continuar por el camino marcado y, tras vencer a dos Huargos encontrarás un **Colgante estelar** dentro de un cofre. Más adelante también, tendrás la oportunidad de hacerte con una **Carabina feérica** en otro saliente a la izquierda del camino.
Si sigues avanzando llegarás a otra zona llena de enemigos. Pasa junto al Bégimo enjaulado y ve hacia la derecha. Allí, tras combatir contra otro de su misma especie podrás recoger **8 latas de Aceite aromático**. Más adelante, junto al camino que lleva hacia la salida podrás desviarte hacia el Sur. Acabarás enjaulado y tendrás que enfrentarte a un Begimo y a un Vispardón. Al acabar con ellos obtendrás un **Amuleto defensor**.
Sigue avanzando por este gran pasillo que supone Final Fantasy XIII hasta enfrentarte con


FF XIII también tiene lugar para el romanticismo. ¿Por qué en la vida real nunca hay fuegos artificiales cuando los necesitas para ligar?


Tanta tensión acumulada ante una misión incierta hace que aparezcan piques entre ciertos miembros del grupo de protagonistas.







Vanille y Sazh llegan a hacerse muy amigos en esta parte de la historia. Pero ya veréis cuando él se entere de que se la han liado.



Al llegar a Palumpolum tendrás que avanzar oculto por las alcantarillas y los conductos de agua. No serás bien recibido.

un nuevo jefe final; esta vez de los complicados.

Yu Jin Xiang

Prepárate para sudar tinta china, porque a partir de aquí se aprecia un salto de dificultad importante. Este enemigo **cambia constantemente su tipo de ataque**, lo cual provoca que cada cierto tiempo absorba elementos diferentes. Pulsando R1 podrás ver a qué tipo de ataque es vulnerable en cada momento, aunque no te preocupes, pues en formación **Dúo mágico** tus personajes elegirán el ataque más adecuado en cada momento. Eso sí, es importante que antes de nada potencies al máximo a Lightning y a Hope con la formación **Sublimación** hasta mejorar su resistencia y ataque mágicos. Una vez hecho esto ataca continuadamente con el elemento apropiado hasta lograr aturdir a tu oponente. De esta manera lograrás disminuir mucho su barra de vida. Por supuesto, es importante que antes de empezar la pelea mejores todos tus accesorios de protección elemental.

Floresta de Sunleth

Enemigos: Los Flan guindillita son vulnerables al fuego, al igual que los Espín anfibio que, además de eso, son poco amigos de recibir ataques de rayo y de aire, por lo tanto, éstos últimos no te causarán ni un solo problema. También te las verás con los gelkimaseras, poco resistentes físicamente pero con una gran potencia en cuanto a ataques mágicos.

Desde el principio del mapa avanza matando enemigos hasta el segundo punto de guardar partida, a cuyo lado reposa un cofre con una **Belladona**. Más adelante desvíate de nuevo en la bifurcación que verás. Al final de el camino derecho encontrarás un **Diploma médico**. Sigue recto evitando los combates con las gárgolas y tras ver la escena cinemática en que Sazh y Vanille se detienen para dormir ve a buscar a tu compañero al Noroeste de tu posición para después ir junto a él hacia la siguiente parte del mapa. Aquí te encontrarás unos artefactos de control meteorológico que provocarán lluvia cada vez que los activas y por consiguiente la aparición de diferentes enemigos. En la primera bifurcación ve por la derecha, así conseguirás una **Pulsera metálica**. También puedes hacerte con un **Anillo del agua** en otra bifurcación un poco más adelante si eliges el camino de la izquierda. Llegado el momento te enfrentarás a Enki y Enlil.

Enki y Enlil

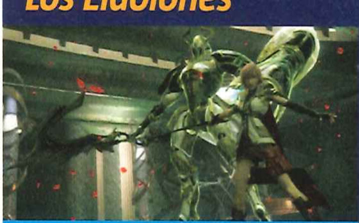
Enlil lanza ataques de rayo y lanza el hechizo **AntiCoraza** sobre tus personajes, por lo que Vanille deberá tener equipada una Pulsera metálica y Sazh un Anillo del rayo. Encárgate primero de uno, Enlil por ejemplo, y después del otro. Nada más empezar potencia al máximo tus personajes y debilita a los rivales con una formación de Inspirador y Obstructor para después golpear en **Ataque mixto** logrando así aumentar la barra de cadena y aturdirlos.

Palumpolum

Enemigos: Los Agentes son vulnerables a ataques eléctricos y además, por suerte, no poseen ningún tipo de resistencia frente a cadenas. Los Flan ordenanza, además de un nombre absurdo tienen unos ataques físicos muy potentes, por lo que potenciar primero a tus personajes con la formacion Sublimación será una buenísima idea. Luego están los Carey lunar, prácticamente inmunes a ataques mágicos, no obstante, la formación Carga mixta hará crecer rápidamente su barra de cadena. Una vez aturdidos perderán su coraza y serán pan comido. Los Bégimo Dubhe, que te encontrarás en la segunda parte, tienen mucha vitalidad y unos potentes ataques de Tierra y Aire, así que procura estar protegido contra ambos elementos.

Desde tu posición avanza hacia el Norte y antes de entrar en el agujero que te indica Hope ve a la parte derecha del mapa. Pasando entre los camiones localizarás un cofre con **3 Cable de Fibra óptica**. Pasa después por el agujero.
Yendo recto llegarás a un puente roto. **Activa el interruptor** de la derecha para hacer llegar una plataforma y avanza matando enemigos hasta otra plataforma más. Después, tras una escena en la que Lightning se pone filosófica tendrás un combate con tres Flan ordenanza a los que será más fácil eliminar si utilizas un Vapor égida. Tras acabar con ellos coge la

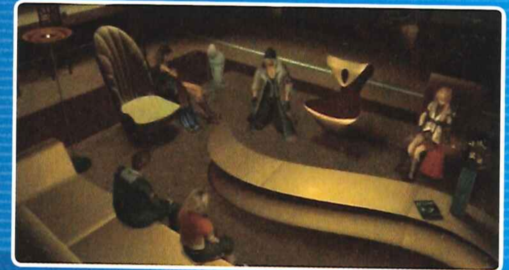
Los Eidolones



Para hacernos con los servicios de un eidolón, primero hay que domesticarlo. Esto se consigue a través de un combate en el que estos seres van rellenando una barra de empatía según le gusten nuestras acciones. Cada eidolón tiene algún truco o rutina para que esa barra suba a más velocidad, cosa importante teniendo en cuenta que para hacernos con ellos tendremos un tiempo limitado. Con R1 podrás obtener algunas pistas.

CONSEJO: A PESAR DE QUE ES CASI IMPOSIBLE PERDERSE EN FF XIII, SIGUE LAS LUCES SI POR CASUALIDAD ESTO TE OCURRIESE EN EL BOSQUE.


Snow aparece con su moto cuando más falta hace. Sin él, Light y Hope habrían acabado con más agujeros que pociones.


En Palumpolum visitaremos la casa de Hope y hablaremos con su padre. Éste le dirá a su hijo que haga lo que deba hacer.


Por cómico que pueda sonar, los flanes del juego serán cada vez más peligrosos y harán gala de habilidades más mortíferas.


En las calles de Palumpolum controlaremos a Fang por primera vez. Es a la vez un personaje fuerte y un buen obstructor.

Estampa bendita del cofre y prosigue hasta la salida.

Tras ver la escena cinemática más espectacular e impactante hasta el momento te enfrentarás con Snow a varios soldados y un Represor a lomos de **tu moto Shiva**. Agota todas sus habilidades hasta hacer descender notablemente su barra de vida y por último combate con lo que aún quede en pie del Represor.

Represor

Suele atacar con elemento rayo, así que si tienes el anillo correspondiente equípalo en caso de perder el combate al primer intento. Su principal debilidad es el hielo. Por lo tanto si tienes suficientes PT para volver a **invocar a las hermanas Shiva**, hazlo, pues darán buena cuenta de él en un abrir y cerrar de ojos.

Al acabar el combate recupera el tiempo perdido para mejorar a Snow al máximo en el Cristarium y avanza por al túnel del fondo. Al llegar al desvío hacia la derecha, continua primero recto. Así, tras combatir con un Torturador PSICOM cuya barra de cadena tendrás que hacer crecer con la formación **Dúo Mixto** lograrás un **Vapor tónico**. Ahora sí, ve por el puente de cristal y al llegar al otro lado desvíate de nuevo a la derecha. Junto un montón de enemigos encontrarás el arma **El Caballero**. Finalmente cuando saltes al pasillo subterráneo coge los **Cable aislado** de la izquierda y corre hacia la salida.

Ahora controlarás por primera vez a Fang, cuyas habilidades deberás mejorar primero en el Cristarium. Simplemente avanza hasta el final y acaba con los enemigos que interpongan en tu camino. Después de esto volverás a manejar a Snow y Hope. Sólo tienes que seguir el único camino posible, coger el **Amuleto físico** que hay junto al segundo punto de guardar partida y salvar.

Poco después, tras despejar a la multitud, te enfrentaras a tres francotiradores Psicom. Para derrotarlos protégete con Coraza y golpéales con todo lo que puedas. Tras una caminata y una escena cinemática tendrás que recorrer el resto de la ciudad por los tejados. Una vez saltas hacia una especie de túnel debajo de tu posición, retrocede para coger la **Divisa de Chamán** y avanza. Podrás obtener también un **Vidofnir** cuando salgas a la calle caminando sobre los hierros y unos **Cojinetes axiales** si giras a la izquierda en la primera intersección. Si además lo que quieres es dinerito, puedes ganar 2.000 giles si tras subir las escalerillas de metal vas hacia la derecha y avanzas por una estrecha pasarela. Cuando tengas todo esto ve hacia la plaza para enfrentarte a Ushmugal.

Ushmugal

Es vulnerable a los rayos y sus ataques son de tipo fuego, por lo que ya sabes que anillo deberás equipar. La táctica que llevas usando todo el tiempo con Snow y Hope es válida también aquí: **ponerles Coraza a ambos y pegar en formación Carga mixta** para subir rápidamente la cadena y luego hacer descender vertiginosamente su barra de salud. En cuanto retomes el control de Fang y Lightning, misma idea: avanza, mata, avanza, mata y coge el arma **Aceleradora** justo antes de la salida.

Cuando llegues al Paseo Félix podrás coger un **Anillo de carbono** en la esquina noroeste del primer patio. Después avanza hacia el Este y verás que del patio contiguo salen dos pasillos que se unen. Ve por el izquierdo para obtener un **Cinto negro**, ideal para una protectora como Fang.

Ushmugal

Seguro que ésta es la situación soñada; enfrentarte otra vez a esta enorme criatura utilizando solo a Hope, el personaje más débil y más especialito de Final Fantasy XIII. Menos mal que si te dejas ganar rapidito, las dos chicas vendrán a ayudarte. En cuanto tengas de nuevo tu grupo de tres utiliza la formación **Perseveración**. Con ella conseguirás frenar a tu adversario y a la vez poner la imprescindible Coraza al grupo. En cuanto tengas el combate estabilizado, sin ningún personaje que peligre utiliza **Ataque implacable** para rellenar su barra de cadena. Repetir este proceso varias veces es la llave para vencer definitivamente a Ushmugal.

Una vez en la casa de Hope y habiendo encontrado a su padre, **los soldados os emboscarán**. Acaba con todos ellos y abre el cofre que hay junto a ti. De esta manera verás otra larga secuencia y lucharás contra un Grifo Acorazado.

Grifo acorazado

Su cadencia de fuego es abrumadora, con lo cual es capaz de causar mucho daño y de manera muy rápida. Trata de poner **Coraza** a todo tu grupo inmediatamente y después adopta la formación **Tántalus**. No es necesario que la cambies en ningún momento a partir de ahora, pues ésta te dará todo lo que necesitas: curación y muchos ataques. Ve con calma y por partes, ocúpate primero de los brazos del grifo, luego de babor, después de estribor y por último del cuerpo. Si lo prefieres, puedes utilizar el **Ataque implacable** cuando consigas aturdir el cuerpo, pero procura no mantener esta formación demasiado tiempo.

Nautilus

Aquí no hay combates. Sólo dedícate a disfrutar de la ciudad, de las bellas secuencias cinemáticas que se suceden y ve hacia los puntos indicados en el radar. En el parque







¿Echabas de menos a Ifrit? No te preocupes que le podrás ver en la conmemoración de los ataques de Paals sobre El Nido.



Los pasillos y los exteriores del Palamecia están infestados de enemigos. Más te vale haberte preparado bien en el Cristarium.

de atracciones, **el pequeño chocobo de Sazh se esconderá** y tendrás que buscarlo, cosa fácil de hacer si echas un vistazo **entre los animalillos** de la derecha. Después se meterá en el **puesto del vendedor ambulante**, luego en la **fuente del centro** y por último entre unos **chocobos grandes** en la parte sur del mapa. Al encontrarlo, un cofre aparecerá proporcionándote un **Colgante estelar**.

Tras más cinemáticas serás atacado por unos pistoleros. Son fáciles de derrotar, pues su resistencia es muy baja. De todos modos sería bueno que utilizases la formación **Mana del Guerrero**, pues tienen una gran cadencia de disparo. Una vez muertos avanza por el camino en zig zag eliminando enemigos y cogiendo la **Spica** de un cofre a mitad del camino. Antes de salir ve a echar un vistazo en las dos extensiones que sobresalen hacia ambos lados, pues en ellas hay otros dos cofres esperando a ser abiertos. Uno contiene un **Amuleto físico** y el otro un **Báculo curativo**. Vamos ahora a por otro jefe más.

Cañón de leve

Lo más preocupante de este jefe son sus ataques físicos. Protégete convenientemente y como es habitual, incrementa en todo lo posible las habilidades de tus héroes con la formación **Complot**. Una vez hecho esto verás que rellenar su barra de cadena es extremadamente fácil, y que teniendo un poco de cuidado no cuesta mucho estabilizar nuestra barra de salud. **El combate será largo**, pero poniendo en práctica todo lo que ya sabes no te supondrá ningún problema.

CONSEJO: Algunos materiales proporcionan poca experiencia a los objetos pero son muy valiosos. Véndelos para comprar otros.

Después de otra emotiva escena combatirás contra el siguiente Eidolón; esta vez el de Sazh.

Brunilda

Empieza por lanzar todos los hechizos de apoyo que puedas con la formación **Simbiosis**, ya que eso parece gustarle bastante. Después atácale sin tregua con **Dúo Mágico**, pues ésta es la forma más rápida de hacer subir su barra de empatía, sobre todo si utilizas hielo y electro, que son los que más le duelen. En caso de necesitar cura, utiliza la formación **Mana del guerrero**. Así podrás recuperar salud sin cesar de golpearle, y es que en esta batalla el tiempo está contado. Por supuesto estar bien protegido contra el fuego facilitará enormemente las cosas.

El Palamecia

Enemigos: Los Cibernavegante son bastante vulnerables al estado Maldición, así que un Fulminador bien preparado podrá poner los combates de tu parte. Otro tipo de enemigo que encontrarás son los Dragontino, fuertes físicamente y bastante sensibles al hechizo Freno. La formación Galima les pondrá las cosas complicadas. Lo mismo se aplica para los Vikingo. Especialmente peligroso, en la segunda parte de este abordaje, es el Estratega PSICOM, con una gran potencia mágica y capaz de mermar tu resistencia con el hechizo Anticoraza. Ten especial cuidado con él. Puede incluso que haya que reservarle alguna invocación.

Al Palamecia es donde llegarás volando con El Lindbum. Acaba con los primeros enemigos y subirás a una plataforma superior de un salto. Activa el interruptor y salta nuevamente hacia otra plataforma situada más arriba. Al llegar ve hacia la derecha para coger **3 Circuito digital** y después continúa por la izquierda.

Al llegar al punto de guardar partida retrocede para hacerte con un **Millerita**. Sigue avanzando por la parte exterior de la nave, recoge los **Chip de bonificación** y el **Aceite de silicona** un poco más adelante.
Tras otra larga escena aparecerás frente a un pasillo lleno de enemigos. Observa el plano y verás que para llegar a tu destino has de torcer a la derecha. Sin embargo, parece que yendo de frente tiene pinta de haber algo. Pues lo cierto es que no. Si atraviesas el pasillo lo único que encontrarás es otro punto de guardar partida, así que mejor ve por donde debes y de paso coge la **Revitalizadora**. Sigue recto y después del combate contra el Vikingo podrás coger un **Anillo de fuego** y finalmente el arma **Pandora**.
De nuevo con Sazh y Vanille, que se han escapado de su prisión, corre por el pasillo y activa el interruptor para abrir la puerta. En la primera bifurcación ve hacia la derecha para, detrás de otra puerta, obtener un **Lazo real**. Ve hasta la salida, junto a la cual podrás coger **12 Gelatina turbia**.
El control cambia de nuevo a Lightning y su grupo. Ahora está en una enorme sala circular en la cual, si vas por el camino que sobresale hacia la izquierda encontrarás una **Funda antidolor** y si vas por el de la izquierda puedes hallar una **Capa blanca**. Después de esto pasarás a manejar de nuevo al grupo de Sazh (no hay más que avanzar hasta la salida) y otra vez a los rescatadores, que estarán otra vez en el exterior de la nave. Avanza y antes de descender por la rampa ve hacia tu derecha para recoger un **Conductor perfecto**. Baja después por dicha rampa. Te encontrarás en otra zona repletísima de enemigos, aunque lógicamente podrás tratar de evitar los enfrentamientos que no quieras librar. Si antes de llegar al punto



Un viaje en enorme bicho volador siempre es más barato que coger el avión, aunque claro, también es menos seguro.



El combate con Baldanders es muy largo y complicado. Acaba primero con sus costados y luego céntrate en la cabeza.

marcado en el radar quieres coger otro **Anillo del rayo** lo encontrarás en la esquina sudeste. Prepárate para vértelas con otro jefe.

Kalavinka

Antes que nada pon a trabajar a tu obstructor e inspirador, pues necesitarás frenar un poco a este enorme pájaro al tiempo que deberás cubrir a tus compañeros con **Coraza**. Kalavinka no es vulnerable a ningún elemento en concreto, pero el estado **Maldición** sí que le molesta especialmente. En cuanto sea víctima de estos dos sortilegios el combate será tan sencillo que no merece más explicación.

De nuevo en el interior de la nave avanza y ve bajando las rampas con los interruptores hasta vértelas con, ahora sí, un jefe de verdad. No obstante, antes de enfrentarte a él puedes recoger unos cuantos objetos que hay en esta sala. Para ello deberás situarte en la plataforma central y accionar los interruptores que abren pasarelas hacia ambos lados. Objetos que útiles que encontrarás son **2 Bandas rúnicas**, **1 Funda antidolor**, **1 Umbra**, **1 Conductor perfecto** y **1 Aro de oro**.

Baldanders

Este combate es durísimo. Antes de empezarlo asegúrate de que tus personajes tengan una buena barra de salud, más o menos entre 1.200 y 1.600 cada uno de ellos. Después potencia al máximo su ataque y **sube de nivel el equipamiento** que puedas en el taller. Nosotros hemos ganado el combate llevando en el grupo a Lightning, Snow y Hope.
Cada uno de los costados de Baldanders es vulnerable a un elemento diferente, de modo que utiliza Libra sobre todos los que puedas para que tus personajes conozcan esa debilidad. Ve destruyéndole los costados uno por uno, no sin antes haberte potenciado al máximo con las habilidades de tu Inspirador. Procura tener siempre rellenas tus barras de salud y después utiliza una formación como «**Avalancha**» o «**Ataque implacable**» para tratar de aturdir a cada una de sus partes. Con paciencia y una buena estrategia lograrás destruirlas todas. El problema principal viene después.
Tienes que acabar con la cabeza del Fal'cie, que posee una cantidad ingente de puntos de vida. **Pulsión de muerte** es su ataque más mortífero, y es la razón de que te hayamos recomendado tener unas buenas barras de salud. Cada vez que él cargue el rayo adopta una formación como **Denuedo** capaz de poner Coraza a los miembros de tu grupo y a la vez curarlos. Una vez haya disparado cambia inmediatamente a **Lakshmi** para no correr peligro de muerte y vuelve a atacar. Cuando por fin consigas dejar a Baldanders con aproximadamente un cuarto de su barra de salud, éste lanzará un hechizo de cuenta atrás sobre Lightning. Ése será el momento propicio para **invocar a Odín**, no antes, ya que mientras nuestro eidolón está en juego, dicha cuenta atrás se detiene. Finalmente, sigue golpeando a tu enemigo para que muera antes de que lo hagas tú.

Tras el combate aparecerás en un sótano que parece ser un fragmento de Paals. **Adéntrate en las ruinas**. Allí te atacarán un par de Jenízaros, extremadamente vulnerables al fuego y a los rayos.

Cógelo todo



En la sala que precede al primer combate con Baldanders hay varias plataformas con montones de interruptores. Éstos, al ser accionados, harán aparecer caminos que te llevarán a otras zonas aparentemente inaccesibles. Procura activar todos los interruptores y trata también de recorrer todos los rincones de esta estancia, pues hay multitud de cofres con objetos tan interesantes como Bandas rúnicas, un Aro de oro o un Conductor perfecto.

Quinta arca

Enemigos: Los Noctiluca son vulnerables al fuego y al hielo. Los Flan fluorescente lo son sólo al fuego y los Skatene a nada. Éstos últimos además son muy peligrosos en cuerpo a cuerpo, por lo que si te puedes proteger con Coraza será mucho mejor.

Se trata de un lugar lleno de Jenízaros. Elimina a todos, pues te vendrá bien para adquirir Puntos de cristal y materiales. Mientras avanzas presta atención para no dejar de abrir el cofre que contiene un **Amuleto de héroe**. Está en una de las esquinas de la sala rectangular más alargada. También puedes coger **8 Carcasas** de bom si antes del largo pasillo que lleva a la salida te desvías hacia la izquierda.
Al llegar al siguiente andén ve a buscar el **Amuleto de mago** al final del pasillo sur. Cuando salgas por el pasillo opuesto, que es el que lleva al punto marcado en el radar podrás desviarte a la derecha saltando sobre unos hierros. Junto a un montón de Noctiluca se encuentran unas cuantas **latas de Aceite medicinal**. Después coge la **Ajorca iridiscente** frente al punto de guardar partida que encontrarás.
Al llegar al área donde acechan los Skatene



Sazh aprovecha la huida del Palamecia para demostrar que es un buen piloto. Y para llevar un chocobo en la cabeza hay que merecerlo.



Esta parte de la aventura es de muy altos vuelos. En ella veremos impresionantes naves y lucharemos a ras de las nubes.






Los Berserker de la quinta arca son rivales duros de pelar. Sin embargo los ataques eléctricos les sientan bastante mal.


En Paals la lucha por la supervivencia es una constante. Ten mucho cuidado, pues por aquí eres el ser más pequeño y débil.

desciende por cualquiera de los dos lados y avanza hasta la salida. Al llegar a la nave mayor tendrás que vértelas con unos enormes enemigos: los Berserker. Éstos son vulnerables a los ataques de elemento rayo e inmunes al fuego, por lo que siempre que te sea posible, **invocar a Odín** pondrá la batalla de tu parte. Procura además estar equipado con un buen Anillo del rayo. En cuanto acabes con ellos coge el **Rígel** del cofre y sal de la sala para activar el ascensor que te llevará a la Nave interior.
Una vez allí coge el **Amuleto espiritual** en el extremo sur y prosigue por los túneles. Más adelante encontrarás un **Alicanto** en otro cofre bien visible. Junto a él hay un camino que se separa. Si lo sigues encontraras **7 Uñas de coloso**. También puedes hacerte con una **Pulsera metálica** en el túnel lleno de enemigos que hay junto al siguiente punto de guardado. Aquí puedes prepararte para el siguiente jefe.

Cid Raines

Suponemos que ya te habrás dado cuenta, pero como curiosidad te diremos que en todos los Final Fantasy hay un personaje llamado Cid. En esta ocasión se trata de un jefe final. Cid Raines es un enemigo rapidísimo, de modo que **o le lanzas el hechizo Freno rápido o morirás**. Golpéale varias veces hasta que cambie de forma. En ese momento tu rival se vuelve más duro, pues continuamente lanzará sobre sí mismo hechizos de apoyo que tú deberás intentar **neutralizar** con tu obstructor. Cada cierto tiempo ejecutará su **Rayo seráfico**, capaz de hacer gran cantidad de daño a todo tu grupo. Cúrate al instante y sigue con la misma estrategia hasta llenar su barra de cadena. A partir de ahí sus horas estarán contadas.

Sigue por los diversos pasadizos eliminando más robots hasta encontrar un **Sello de ninfa** dentro de un cofre. Poco antes del siguiente punto de guardar partida podrás desviarte hacia la izquierda para combatir con otro Berserker y después obtener **3 Biosensores**. Baja por el siguiente ascensor y combatirás contra su compañero. Acaba con él igual que con los anteriores y prosigue. Vamos ahora a domesticar el Eidolón de Fang.

Bahamut

Utiliza a Fang como protectora y pon a Lightning lanzando magia contra Bahamut y a Vanille o Hope **curando continuamente a la primera**. Habrá un momento en que Fang no pueda aguantar todos los golpes y haya que recuperarse con la formación **Lakshmi**. Sigue después con la misma táctica y llenarás su barra de empatía sin problemas. Tras el combate llega por fin la hora de viajar al Gran Paals.

Gran Paals

Enemigos: Los Arlaune son vulnerables al fuego y al hielo, y poseen poca resistencia física. También nos encontraremos con los Flan Guindillón, poco receptivos a los ataques de fuego.

Hope se ha perdido, por lo que habrá que ir a buscarle. Sigue recto por el camino marcado y coge la **Partesana** del cofre situado junto al Flan gigante. Al final del camino encontrarás a tu compañero. Ahora hay que luchar contra su Eidolón.

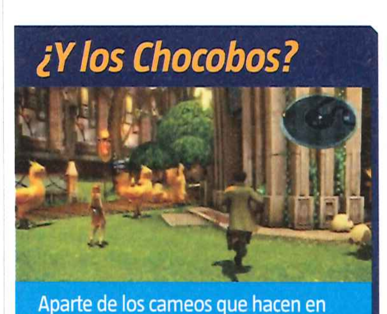
Alejandro

Si accedes a su perfil con R1 verás que este Eidolón reconoce como amo a quien sana y protege a sus compañeros. Según se desarrolle el combate ve cambiando entre **Ataque implacable**, **Resistencia heroica** y **Guerrero bendito**. Con todas ellas conseguirás hacer subir la barra de empatía de Alejandro. Finalmente pulsa el botón ◎. ¡Otro a la saca!

Estepa de Archylte

Enemigos: Los Rangda son pequeños, poco resistentes y vulnerables a elementos como hielo y agua, además si lanzas Nébula sobre ellos podrás impedir que ejecuten hechizos. Los Basilisco son muy resistentes y prácticamente no les afecta ningún elemento, así que para acabar con ellos habrá que tirar de paciencia hasta rellenar su barra de cadena y de buenos sanadores con los aguantar sus embestidas. Los Gorgonops tienen muy poca resistencia a cadenas y además sufren mucho ante los ataques de hielo. Una vez dentro de la cueva te encontrarás con los Hoplita, vulnerables al hechizo Laxus y a los rayos. Finalmente, en el Lago Sulyya tendrás que acabar con los grupos de Gerobatrachus, vulnerables a fuego y tierra, y también poco amigos de los hechizos Algia y Freno. Utiliza una formación que utilice Protector o de lo contrario tus héroes morirán rápidamente. En cuanto a los Orobón, estos bichos pierden mucha vida si son

¿Y los Chocobos?



Aparte de los cameos que hacen en ciertas escenas del juego, los chocobos en Final Fantasy XIII vuelven a ser una especie que podremos montar, aunque para ello tendremos que trabajar mucho. SI quieremos cabalgar sobre uno deberemos ir haciendo las misiones secundarias del Gran Paals. En concreto deberemos ir superándolas hasta completar la número 14. De esta manera podremos montar en Chocobo y así llegar a lugares antes inaccesibles.


Al parecer, Vanille también conoció a Serah, y es que Final Fantasy XIII es como los pueblos pequeños donde todos tienen relación.


Los túneles de Mah'habara están llenos de enemigos peligrosos. Cuando puedas liquidarlos fácilmente estarás listo para seguir.

víctimas del Veneno, además el fuego y los rayos no les sientan bien.

Por primera vez en todo el juego nos encontramos ante un vasto terreno por explorar. Pero, lo que nos interesa: ¿dónde hay cofres? Pues tienes uno en la parte más meridional, o sea, al Sur, con un **Naipe del rayo**, otro en el Este, con un **Naipe del aire**, otro también en un recoveco del Este con un **Naipe de la Tierra**. También, si sigues explorando podrás lograr otros objetos, como son el arma **Zarza**, una **Banda rúnica**, **8 Cueros suaves**, una **pepita de oro** o **2 Aros de platino**.

Atraviesa toda la estepa liquidando enemigos (lo cual te llevará un buen rato) y adéntrate en la gruta. Una vez dentro avanza y coge el **Hauteclaire**. Antes de llegar a a salida tendrás un combate durísimo contra un Phalanx y varios Hoplita. Acaba con el Phalanx primero, pues es el que otorga poder a los demás. Es muy posible que necesites la ayuda de algún eidolón en este combate.

Túneles de Mah'habara

Enemigo: Los Mameluco ven bastante mermada su velocidad cuando se les echa Freno. Los Phalanx y sus compañeros son muy peligrosos, así que échate un vistazo a lo que acabamos de explicar en el párrafo anterior.

Avanza y cuélate por los dos recovecos de la izquierda, ya que allí hay un par de cofres con materiales. Una vez estés en la segunda sección de los túneles ve por el camino que sale hacia la derecha. Al final de éste, en una plataforma encontrarás **4 Turbinas Tesla**. Yendo ahora sí por el verdadero camino encontrarás **2 Amuletos de mago** al entrar en la zona donde el pasadizo se estrecha. Al salir al exterior lucharás contra el Eidolón de Vanille.

Hecatónquiro

Su barra de lealtad sube cuando le atacas, cuando le lanzas hechizos de obstrucción y cuando Vanille cura a Fang. Utiliza por lo tanto la formación compuesta por curador y castigador, y después **Baluarte** para recuperarte cuando sea él quien ataca. Esta es la manera más rápida de hacerte con sus servicios.

Prosigue por la siguiente cueva y, por el camino, hazte con el **Naipe del frío**. Al llegar a la zona donde el camino se bifurca en tres, ve por la derecha, donde un cofre guarda un **Acelerador de partículas**. Luego ve por el camino de la izquierda, acaba con los enemigos y salta para abrir otro cofre más que se ve. En su interior aguardan unos **Osciladores de cristal**. Después hazte con **3 Conductores perfectos** por el camino y sigue recto hasta examinar el robot y después utilizarlo para salir de las cuevas. Una vez al aire libre avanza, y tras la escena de Serah y Vanille coge los **13 botes de Fluido Curioso** a tu derecha. Al acabar con los Gerbatrachus examina el agua de tu izquierda. Coge los **10 botes de Fluido extraño** en el lado opuesto, y siguiendo por las plataformas que tienes enfrente llegarás hasta un **Pendiente seco** y unas **Escamas húmedas** que se encuentran en la isla grande de al lado. Finalmente, en la pequeña isleta llena de enemigos librarás un durísimo combate que, en caso de ganar te permitirá acceder a sendos cofres con una **Piedra mnar** y un **Naipe del agua**. Por último ve hacia la salida y coge por el camino las **7 Piedras abismales**, observa la hermosa escena y después sigue recto a la vez que abres el cofre con la **Lágrima cristalizada**.

Vamos ahora hacia la Torre de Taejin. Por el camino te encontrarás con numerosos Magnamamres, bastante duros y resistentes.

Torre de Taejin

Enemigos: Los Chatria son muy duros y resistentes a prácticamente todo, pero elevar su barra de cadena es extremadamente fácil. Los Yaksha soportan muy mal los ataques de agua y tierra pero son muy rápidos, problema que se agrava por el hecho de que no les afecta el hechizo Freno. Por lo tanto tocará cubrirse con Coraza y subir su barra de cadena a base de golpes. También tendrás que combatir con los Varcolaci y su veneno. Equípate con algo que te haga inmune a él y atácales con magia, pues es la manera más rápida de aturdirlos. Un enemigo más peligroso será el Nosferatu, vulnerable a prácticamente todos los elementos pero con unos ataques mágicos realmente temibles. Los Chonchón son como pequeños murciélagos totalmente inmunes a las habilidades de provocación, así que dile a tu protector que descanse.

Antes de subir por el ascensor echa un vistazo por el piso inferior para abrir algunos cofres. En ellos encontrarás cosas como dinero o un **Pendiente aislante**.

Ve al segundo nivel. Al llegar, el Fal'cie aparecerá y te obligará a cumplir tres misiones, una por coloso. Examina la primera estatua para conocer la primera de ellas, que es acabar con un Gelatitán. La podrás cumplir subiendo por las escaleras que tienes al lado. El bicho en cuestión **sufre mucho ante los ataques eléctricos** y golpea con elemento agua. Mete por tanto a Hope en el grupo para que te inspire otorgando Rayo a tus ataques y equípate convenientemente. Tras el combate

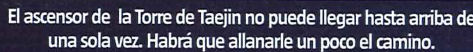
CONSEJO: En los parajes de Gran Paal hay repartidas efigies que te proporcionarán misiones secundarias. Procura hacer todas las que puedas.


Alejandro, el Eidolón de Hope quiere que le demuestres tus dotes como sanador. No le hagas esperar pues. Este chico cura que ni el Dr. House.


Los Phalanx son los enemigos más pesados que encontrarás aquí. Céntrate en ellos primero y luego acaba con los otros.







El ascensor de la Torre de Taejin no puede llegar hasta arriba de una sola vez. Habrá que allanarle un poco el camino.



El Fal'cie Dahaka no es demasiado difícil de derrotar. Échale Freno al principio del combate y después disfruta pegándole.

examina la siguiente estatua. Ahora toca liquidar a un espartano. Ve hacia el punto señalado en el radar y lucha. El espartano no es más que un Phalanx de los que ya venciste en los túneles de Mah'habara, así que no debería darte muchos problemas. Como recordarás su mayor virtud son los ataques físicos, por lo que **Coraza será fundamental**. Atácale cuando sea posible con los tres personajes a la vez para rellenar su barra de cadena y céntrate sólo en él, no en los dos robots que le acompañan.
Por último examina la estatua que falta. La tercera misión es matar a un grangach. Se trata de la más sencilla de las tres, pues sólo tienes que golpearle hasta el aturdimiento para romper su coraza.
Al terminar la ultima misión podrás avanzar hasta el nivel 3. Antes de nada recorrre todo el camino hasta el final y recoge las **5 Bujías del cofre**. Métete después por la izquierda y acaba con los Chatria. Abre el cofre mientras subes por las escaleras y coge el **Simurg**. Una vez arriba examina la estatua. De esta manera el camino se desbloqueará y podrás utilizar el ascensor para llegar al nivel 4. Sal por la puerta y ve primero hacia la derecha, coge las **2 Pulseras metálicas** y después ve en dirección contraria.
Una vez en el nivel 4 guarda la partida y prosigue recto hasta un cofre con **2 Canicas bonitas**. Date la vuelta y recorre el pasillo en la otra dirección para abrir un cofre más, esta vez con un **Anillo ventoso**. Cógelo y ve por la derecha. Llegarás a una habitación con dos A∫rcolaci. Derrótalos y abre el cofre del fondo para coger **2 Ajorcas iridiscentes**. A continuación toma el ascensor hacia el sexto nivel. Al llegar arriba mata al Nosferatu y sal por la puerta hasta llegar a otra estatua que deberás examinar. Ésta te abrirá el paso, con lo que podrás acceder a la habitación contigua. En ella encontrarás otro Nosferatu, un cofre con un **Sol Nocturno** y las escaleras para bajar al nivel 5.
Avanza hasta la estatua y acepta su misión, que en este caso es eliminar un Penangalán. Deshaz el camino y lucha contra él. No es más que un Chonchón grande, así que podrás acabar con él fácilmente si eliminas primero a sus colegas y estás **bien protegido contra el aire y el veneno**.
Regresa de nuevo junto al estatua en la sala por la que viniste. Ahora te toca matar un Vetala, monstruo inmune a los ataques físicos y bastante resistente a los mágicos. La única forma de derrotarle es subiendo su barra de cadena con la formación **Ataque implacable**.
Tras el combate coge los ascensores hasta la parte noreste del nivel 5. Allí está la última estatua con la última misión: matar a un Mushufushu. Este enemigo está junto a tu posición custodiado por dos Yakshini. Simplemente echa Freno sobre todos ellos para mermar un poco su alta velocidad y golpea hasta aturdirlos. En cuanto los hayas liquidado abre el cofre con **9 Huesos antiguos** y ve hacia el punto señalado del radar a examinar la última estatua. Así lograrás desbloquear por completo el paso al ascensor central. Ve al cuarto nivel para cogerlo y sube con él al sexto nivel. Arriba acaba con todos los enemigos que puedas, abre el cofre con las **8 Lágrimas de remordimiento** y toma el siguiente ascensor hasta el último nivel.
Antes de enfrentarte al jefe final de la torre ve hacia tu derecha y abre el cofre que verás para coger un **Vapor de éter** y prosigue para encontrar **2 Pendientes térmicos** en otro un poco más adelante

CONSEJO: Prisa y Freno son las mejores habilidades de cualquier Final Fantasy porque proporcionan ventaja de acciones sobre los enemigos. Utilízalas.

Fal'cie Dahaka

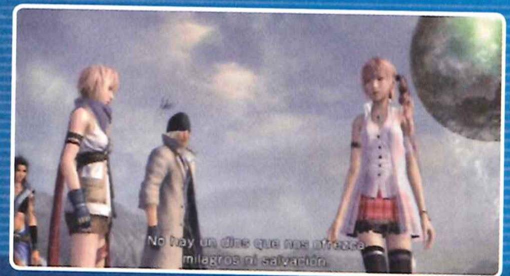
Si le echas Freno tendrás media batalla ganada, pues de por sí este Fal'cie es un jefe muy lento. Mientras te sea posible llénale la barra de cadena con la formación **Ataque imparable** y empieza a curar a todos tus personajes en cuanto utilice su **Fuego del averno**. Si tienes suficiente nivel, a estas alturas no te debería costar mucho trabajo vencerle.

Con el Fal'cie muerto, salta por las piedras de la derecha y móntate en el ascensor. Avanza por el único camino posible a la vez que liquidas Nosferatus y Taxim. En cuanto sea posible desvíate a la izquierda para encontrar un Perovskita.

Oerba

Enemigos: Las larvas son muy rápidas y pueden hacer desaparecer tu barra de salud en pocos segundos. Trata de frenarlas un poco y atácales con hechizos de manera muy seguida. Así su barra de cadena se elevará como la espuma y acabarás con ellas en poco tiempo. Los Varcolaci sin embargo son más sencillos, pues se les daña bastante con ataques mágicos y son bastante fáciles de aturdir. En cuanto a los Taxim no te preocupes, pues se les liquida del mismo modo que a los Nosferatu.

Métete en la casa del fondo y examina el piso superior. Allí encontrarás el viejo robot de Vanille; **Bhakti**, el cual necesita unas cuantas piezas para ser reparado. El **cable eléctrico** está en la plaza, en esa especie de cochecito con volante que se encuentra en una esquina. La **batería** está en la primera casa que



Parece que Serah ha vuelto. ¡O no! Nosotros por si acaso no nos fiaríamos mucho. Nadie suele aparecer así sin previo aviso.


La irrupción de nuestros héroes en Edén a bordo de sus eidolones es una de las mejores escenas que te brindará Final Fantasy XIII.

encuentras al llegar al pueblo, la que está custodiada por un Vetala. El **Engranaje trocoide** te lo dará un Nosferatu con el que lucharás al bajar la rampa del pueblo hacia le muelle. La **lente asférica** se encuentra en una casa que hay a la derecha del camino, junto a una mesa. En el tejado de dicha casa hay dos cofres: uno contiene un **Pléyades** y el otro una **Marioneta moguri**. Sigue avanzando por el camino marcado y coge el **Pendiente fresco** en un cofre a tu izquierda. Por ahí cerca anda la **Chapa metálica, última pieza de Bhakti**, tirada en el suelo. Si quieres puedes regresar para repararlo, pues te dará una jugosa recompensa; nada menos que **10 frascos de Vapor evasivo**, **2 Reactores ultracompactos**, **1 Pepita de oro**, **5 Frascos de perfume** y **3 Lingotes de platino**. Pero eso no es todo, pues además te proporcionará interesantes consejos para descubrir todos los secretos de Final Fantasy XIII.
Volviendo a donde estábamos, si sigues recto por las vías, tras un combate contra otro Vetala encontrarás una **Lanza de Nimrod**. Da unos cuantos pasos más, guarda la partida y equípate bien, porque Baldanders ha vuelto.

Baldanders

Estamos ante uno de los combates más difíciles del juego. En esta ocasión, Baldanders tiene solo un objetivo donde atacar. Sin embargo su total de puntos de vida es ahora escandalosamente alto: nada menos que tres millones trescientos siete mil quinientos.
Para derrotarle nosotros hemos utilizado a Lightning, Vanille y Sazh. La inclusión de este último se debe a su capacidad para dotar del hechizo **Prisa** a nuestro grupo.

Vanille utliza sus **habilidades de obstrucción** sobre Baldanders. Éste es inmune a diversos estados alterados, sin embargo algunos como **anticoraza** sí le afectan. Una vez mermada su defensa golpea con todo y eleva su barra de cadena sin olvidar pasar a la formación **Lhamski** cuando tus barras de vida peligren.
Su **Carcajada de Tanatos** es ahora mucho más mortífera que la primera vez, y sus efectos te obligarán a sanarte rápidamente (otra de las razones por las que conviene tener a nuestros héroes con Prisa). Cada cierto tiempo tendrás que volver a la formación inicial, pues Baldanders posee una habilidad capaz de hacerte perder todos los estados alterados. También dispone de las técnicas **Veneno**, **Laxus** y **Óminus**, cuyos efectos podrás minimizar mediante el uso de los accesorios apropiados. Preocúpate principalmente de curarte y elevar su bonificación por cadena hasta que su barra baje hasta aproximadamente un 20%. En ese momento apuntará hacia el líder del grupo y, al igual que la otra vez, le pondrá una **cuenta atrás** indicando el tiempo que te queda para martarle. Ese es el momento para realizar una invocación y tratar de poner fin al combate.

Forrarse en Oerba



La recompensa que el robot Bhakti te da a cambio de ser reparado es sumamente sustanciosa. Te recomendamos encarecidamente que encuentres las cinco piezas necesarias, ya que con todo lo que él nos dará después podremos ver más dinero junto del que hayamos visto a lo largo de todo el juego. Para ello sólo tendremos que vender los objetos, sobre todo el oro

Edén

Enemigos: Los Coracero mecánico son vulnerables a los ataques eléctricos y también extremadamente veloces. Lo ideal es que consigas frenarlos un poco con el hechizo correspondiente o bien que les induzcas al estado Maldición. Otro tipo de enemigos que conocerás en este capítulo son los Humbara. Sus ataques físicos son tremendos, así que protege convenientemente a tus héroes con Coraza y atácales con hechizos ígneos. Las Valquirias también son fuertes físicamente, así que el mismo consejo valdrá también para ellas. Los Svelien, por su parte, son los bichos raros de este nivel, pues no siempre son vulnerables al mismo elemento. Si les has lanzado Libra previamente podrás conocer este dato, como siempre, con el botón R1. Por último, tendrás que enfrentarte también a los temibles Sacrificio y su peligroso hechizo Necro, que si tiene éxito puede dejar a tus personajes KO en un santiamén. Afortunadamente su resistencia a cadenas es baja, por lo que no te resultará demasiado difícil aturdirles.

El capítulo empieza con una impresionante secuencia de vídeo que muestra a nuestros personajes cabalgando sobre sus eidolones sobre un circuito de carreras. Así, de esta guisa, es como tendrás que enfrentarte a **Anavapta** nada más empezar. El combate es sencillo, sólo hay que divertirse abusando de los poderes de Odín. Tras el


Ante ti tienes la majestuosa Torre de Taejin. Entra sin miedo, total.... sólo lo habita un Fal'cie de nada. ¡Como si nos fuera a asustar!


La autopista de Oerba está llena de enemigos. Seguro que ahora mirarás las comarcales de doble sentido de un modo más cariñoso.






Los monstruos de Paals invaden El Nido a través de los portales. Mira por donde, que al final los temores se hicieron realidad.


El pesado de Baldanders vuelve a hacer acto de aparición al final del juego. Si no puedes con él, ni te molestes con El Huérfano.

Avanza recto y desvíate a la izquierda para coger el cofre que se ve y que contiene un **Lionheart**. Prosigue hasta el punto señalado en el radar y verás otra cinemática más.
Una vez hayas aterrizado en el suelo sigue todo recto eliminando a todos los enemigos que te salgan al paso y al final entra por las compuertas de tu izquierda. Al aprecer en el otro lado lucha contra el Rey Bégimo y después recorre la pista de carreras cogiendo, por supuesto, el **Patriot's Heart** del cofre que verás. Poco después encontrarás también un **Vidohunir**. Guarda la partida y prepárate para reencontrarte con Cid Raines y enfrentarte con un nuevo jefazo final.

El Piasa (I)

El problema de este enemigo es que tiene ataques capaces de hacer mucho daño de una sola vez. Es por ello fundamental que tus sanadores se empleen a fondo y utilices la formación **Fénix** con asiduidad. Refuérzate primero con todos los estados alterados que puedas y atácale con todo para aturdirle. Entra en el ascensor de la izquierda y acaba con el Adamanquelis. Después coge la **Lanza de castigo** y más adelante los **5 Conductor perfecto**. Avanza matando más enemigos y, por tu derecha, salta a la carretera contigua. Sigue bajando a base de saltos y ve hasta la puerta de salida. Ahora estás en el parque Sirena. Ve por el único camino que hay y recoge los **6 Aceleradores de partículas** del primer cofre. Poco después, desviándote hacia la derecha podrás hacerte con **2 Anillo pírico**. Continúa con tu camino subiendo las escalerillas hasta la siguiente plaza. En un extremo de ésta podrás obtener otro objeto: una **Medalla triunfal**. Prosigue hasta el punto de guardar partida y a su izquierda coge el arma **Antares**. Avanza hasta la escena cinemática. De aquí al final el capítulo no tiene pérdida. Símplemente ve al punto señalado en el radar. Por el camino podrás abrir más cofres con los siguientes objetos: **1 Chocobo de peluche**, **6 Aceleradores de partículas**, **1 Mistilteinn y 1 Mitones** de poder que encontrarás subiendo por unas escaleras. Finalmente te reencontrarás con El Piasa.

El Piasa (II)

De nuevo, comienza potenciándote con todos los estados alterados que puedas. A partir de ahí, lo que ya sabes, **ataca para elevar la cadena** y cúrate cuando sea necesario. Si puedes mermar su defensa con **anticoraza**, mejor que mejor. Cuando le derrotes activa el ascensor y sube.

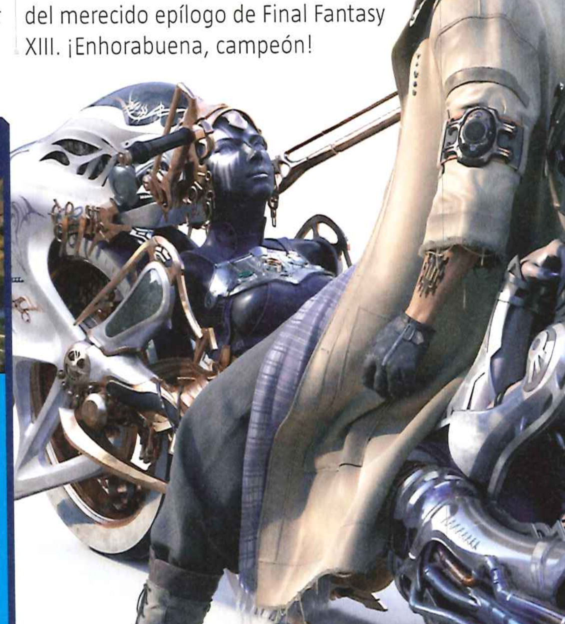
Cuna del huérfano

Enemigos: Todos son versiones más poderosas de los enemigos contra los que has luchado hasta ahora, por lo que las tácticas son las que conoces.

Al principio del capítulo, unos portales te permitirán regresar al Gran Paals por si quieres completar las misiones secundarias o al Edén, por si quieres ir a ganar unos puntos de Cristal. Si optas por seguir avanzando llegará un momento en que sendos cofres te proporcionen una **Corona de beato** y una **Milerita**. Cuando el camino se bifurque ve por la derecha para recoger **4 Sobrealimentadores**. Yendo en dirección contraria lograrás **2 Acelerador de partículas** y una **Uranita** desviándote hacia la derecha. Otros objetos que podrás obtener de camino al combate con El Huérfano son **1 Anillo ventoso**, **9 Lágrimas de angustia**, **1 Lanza chamánica**, **1 Tetracorona** y **1 Rodocrosita**. Acaba con el Huérfano y podrás disfrutar del merecido epílogo de Final Fantasy XIII. ¡Enhorabuena, campeón!

El Huérfano

Tiene muchas técnicas para impedirte realizar acciones y a veces lanza Necro sobre el líder. Ejecuta hechizos que le provoquen estados alterados y atácale. El Huérfano se transformará un par de veces al ser derrotado, pero la estrategia siempre es la misma. Si tienes algún objeto que te proteja de sus técnicas no dudes en equiparlo. La segunda transformación es muy vulne-



CONSEJO: Si no eres capaz de acabar

Toda la información para **PS3** **PS2** *y* **PSP**

Guías completas de los mejores juegos

PlayStation®
Revista Oficial - España



¡Suscríbete ahora con un **20%** *de descuento!*

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A PLAYSTATION - REVISTA OFICIAL Por un año al precio de 28,32 €. Incluye descuento del 20%.
Precios para el extranjero (envío por avión): Europa: 88 €. Resto países: 106 €.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCIÓN

POBLACIÓN CÓDIGO POSTAL PROVINCIA

NIF TELÉFONO E-MAIL

FORMA DE PAGO:
- ☐ Adjunto talón nominativo a nombre de Ediciones Reunidas, S.A. O'Donnell, 12; 28009 Madrid.
- ☐ Domiciliación bancaria. Entidad: ☐☐☐☐ Sucursal: ☐☐☐☐ DC: ☐☐ Cuenta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
- ☐ Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ☐☐/☐☐

Titular FIRMA DEL TITULAR (imprescindible)

ENVÍA ESTE CUPÓN A: **Ediciones Reunidas, S.A. PlayStation - Revista Oficial. Departamento de Suscripciones. O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**
Tel: **902 05 04 45** (Horario: de 9 a 14) Fax: 91 586 33 52
e-mail: **suscripciones@grupozeta.es**

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS



CÓMO CONSEGUIRLO

por correo
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda
Dirígete con este cupón a tu tienda
GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS3	PSP
PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 59,95 €	PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 59,95 €	PVP recomendado 39,95 €
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €
RESONANCE OF FATE	JUST CAUSE 2	MX VS. ATV REFLEX	MOTOGP 09/10	SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE ABRIL DE 2010

PlayStation Revista Oficial - España · GAME · CENTRO MAIL


MÚSICA ★ CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
CRISTINA PEDROCHE
LA REPORTERA DE SÉ LO QUE HICISTEIS NOS RETA A UNA PARTIDA DE SING IT
Moda
Viste como Rodríguez y vive la aventura de Just Cause 2
Música
Avril Lavigne es Alicia en el país de las Maravillas...
Cine
Te contamos los mejores estrenos de cartelera

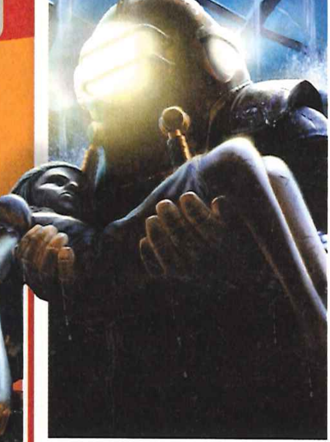


Rincón del Jugón

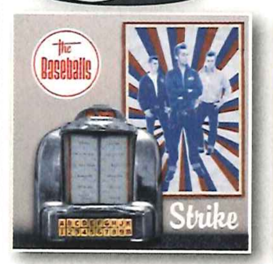
Parte de la inquietante atmósfera que se respira en Bioshock 2 se debe a su magistral BSO, con música original de los años 30-50. Si quieres hacerte con ella, en iTunes la encontrarás en dos ediciones, una con 12 temas y la otra con 6 pistas más (6,99 € y 9,99 € respectivamente).







TE RECOMENDAMOS



THE BASEBALLS
Strike

★★★☆☆

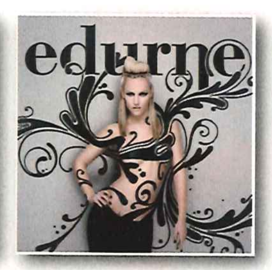
¿*Umbrella* de Rihanna a lo *rockabilly*? ¿*Hot'n Cold* de Katy Perry con toques *swing*? Sí, estás leyendo bien. La banda más retro del momento, procedente de Alemania, toma nota del estilo de los grandes del *pop* vocal y musical de los años cincuenta, como Elvis o Jerry Lee Lewis, para versionar los *hits* más recientes. Doce temas de diferentes artistas remozados y aderezados para ser bailados a ritmo de gomina y tupé.



JULIETA VENEGAS
Otra cosa

★★★☆☆

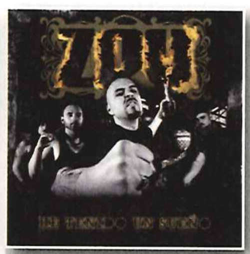
Tras el éxito de *Limón y sal*, la mejicana -tras tomarse un respiro de cuatro años- nos trae ahora su sexto larga duración, compuesto y producido íntegramente por ella. Su carta de presentación, *Bien o mal*, es un canto a la feminidad, aunque el resto de canciones tampoco se alejan mucho de este epicentro, tratado como ella sólo sabe y con su peculiar voz suave y tierna.



EDURNE
Nueva piel

★★☆☆☆

Después de probar suerte encima de un escenario encarnando a Sandy en el musical de *Grease* y ahora moviendo el esqueleto en *Mira quién baila*, la ex-triunfita saca nuevo disco. Esta vez apuesta por sonidos más *dance* y electrónicos, con el tema *Soy como soy* apuntando alto y aspirando a convertirse en un llenapistas (eso habrá que verlo para creerlo...). Una vez más, Edurne lo intenta, ¿esta vez lo conseguirá?



ZPU
He tenido un sueño

★★★☆☆

Su «verborrea» y su saber hacer dentro del *Hip-Hop* ya es más que respetado y laureado por numerosos MC de renombre y éste, su tercer disco, supone su consolidación. Con la colaboración de numerosos artistas (la cantante de *jazz* Esther Ovejero, *Madnass*...) ha creado un álbum repleto de pequeñas joyitas *rap* con letras comprometidas y contestatarias tales como *Primera clase* o *Ego luego existo*.

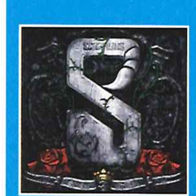
Próximos lanzamientos



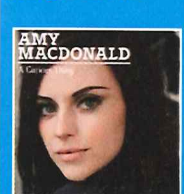
MAGO DE OZ
Gaia III



MIKEL ERENTXUN
Detalle del miedo



SCORPIONS
Sting in the Tail



AMY MACDONALD
A curious thing



LOS PLANETAS
Una ópera egipcia





AVRIL LAVIGNE

Encabeza el cartel de Almost Alice

Delicada a la vez de descarnada voz acompañada de inquietantes acordes a piano. Un grito a la fantasía, así es la canción que Avril Lavigne ha compuesto inspirándose en Alice, en la dulce niña rubia de *Alicia en el país de las Maravillas*. Y es que, ***Almost Alice*** es un recopilatorio de 16 canciones originales basadas en la novela de Lewis Carroll. Franz Ferdinand, *Tokio Hotel, Metro Station, Wolfmother*... interpretan a su manera ese maravilloso mundo en temas como *White Rabbit, The Poison* o *Running out of Time*. Sin duda, un disco con muchas sorpresas. Y si lo que te gustan son las bandas sonoras, en *Alice in Wonderland* encontrarás el *score* compuesto por Danny Elfman para la peli de Tim Burton.



Almost Alice / Alice in Wonderland

★★★★☆

Entrevista con...

LA OREJA DE VAN GOGH

«La realidad de un chaval es la misma en Israel que en España, su preocupación es tener la Play 3 con el firmware actualizado»

LA PELÍCULA

Hasta Tel Avid se fueron los integrantes de la banda para dar un concierto en el Mar Muerto, y allí se les ocurrió la idea de rodar una peli, que mezcla realidad y ficción, y que se basa en la música y la amistad. El filme se estrenará en cines y se publicará también en CD+DVD.

Tras dar un par de conciertos más y estrenar en cines la peli que han rodado en Tel Aviv, se asentarán en su tierra natal para grabar un nuevo disco, el segundo de Leire con *LODVG*. Mientras, han querido contarnos que nuestra realidad apenas se diferencia de la de un país como Israel.

¿Con qué os quedáis de vuestra visita a Israel?

Con la sensación de que no es tan distinto a nuestro país. Es un lugar que, por desgracia, conocemos por los telediarios, donde todo parece girar entorno al conflicto, a la guerra... pero cuando visitas Tel Aviv o cualquier otra ciudad te das cuenta de que la realidad de un chaval de allí es como la de uno de aquí, la de querer formar un grupo de música, la de quedar con sus colegas para jugar a *PES*, la de conseguir *Dante's Inferno* o tener su **Play 3** con el *firmware* actualizado.

Habéis recorrido prácticamente el mundo entero con vuestra música, ¿qué país consideráis que es la meca del videojuego?

Sin duda, Japón, concretamente Tokio. Pero lo que sorprende no es la tecnología, sino ver a la gente vestida de *Final Fantasy* o de Solid Snake por la calle. Los videojuegos han trascendido del salón de sus casas a sus vidas. Cuando salió *Metal Gear Solid 2* casi se produce una auténtica revuelta cuando los usuarios comprobaron que Solid Snake no era el prota. Tal fue así que **Konami** tuvo que hacer una reedición con fases extras protagonizadas por Snake. **Konami**, **Capcom** y demás son el orgullo patrio de la nación.

¿Cómo veis la evolución de los videojuegos en relación con el cine y el arte en general?

A principios de los 90 se veían los juegos como una disciplina marginal; sin embargo, hoy se consideran ya como una disciplina artística más donde se dan cita no sólo la imagen y el sonido, sino también la interactividad. Los videojuegos son de interés universal, de hecho hay juegos que tienen más presupuesto que muchas pelis ¡y unas promos increíbles! Nos haría muchísima ilusión que una compañía nos pidiera que participáramos en la banda sonora de un juego, como por ejemplo *FIFA*.

SUEÑOS POR CUMPLIR

LODV ha visto muchos de sus sueños cumplidos y han llevado su música a todos los rincones del mundo. Pero aún tienen dos espinitas clavadas: la de participar en la BSO de un juego como FIFA y que Sony C.E. edite un SingStar de LODV.



Título original
Percy Jackson and the Lightning Thief
Director
CHRIS COLUMBUS
Reparto
Logan Lerman, Pierce Brosnan, Uma Thurman
Género
AVENTURA FANTÁSTICA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20th CENTURY FOX
www.percyjacksonthemovie.com

PERCY JACKSON Y EL LADRÓN DEL RAYO

Los dioses del Olimpo están que echan chispas y amenazan con una ciclogénesis...

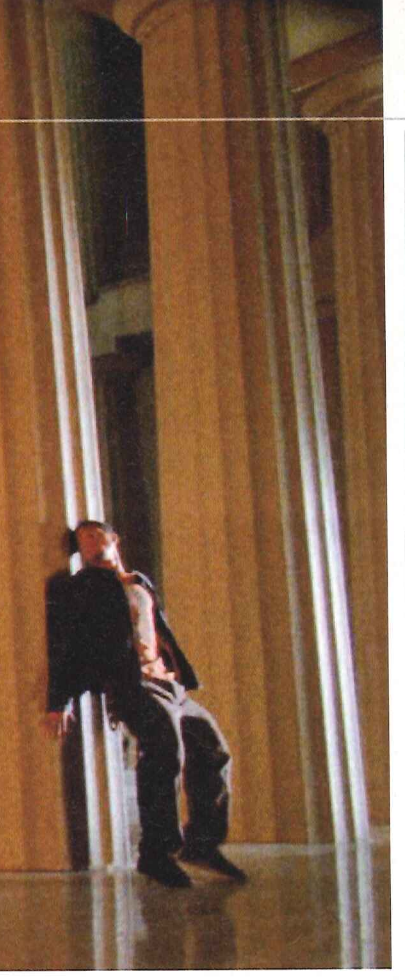
No viene mal una peli así para que los peques, y no tan peques, aprendamos un poco sobre mitología -no sólo nos vamos a cultivar sobre dioses griegos con *God Of War*...-, y si encima está dirigida por Chris Columbus todo apunta a que lo que se va a ver en la gran pantalla estará más que bien hecho. Y es que el director ya está «requete» acostumbrado a este tipo de largos donde el retoque por ordenador hace verdaderas maravillas de fantasía (*Harry Potter y La Cámara Secreta, Los 4 Fantásticos*...), y en esta ocasión no iba a ser menos: impresionante la escena donde los dos semidioses protagonistas y el sátiro entran en el Partenón de Atenea y son atacados por una Hidra... El aún ignorante Percy no sabe que, cuando se le corta una cabeza, crecen otras dos en su lugar. Así que imagina la mala bestia con 18 cabezas...

La historia es una adaptación de la primera novela de la serie *Percy Jackson*, escrita por Rick Riordan, en la que se narra cómo un chaval averigua que su padre es Poseidón y es acusado del robo del rayo de Zeus. A partir de ahí descubrirá que no es un chico normal, sino que tiene poderes, que su amigo realmente es un sátiro y que su profe va en silla de ruedas porque es... (no lo desvelaremos). Lo más atractivo de la peli, sin duda, es ver que lugares tan conocidos por todos (como la montaña donde luce el cartel de Hollywood) esconden puertas que te conducen a otros mundos. En fin, observar que lo mundanal está cerca de lo divino, más de lo que podríamos pensar, despierta la imaginación y la ilusión a cualquiera.





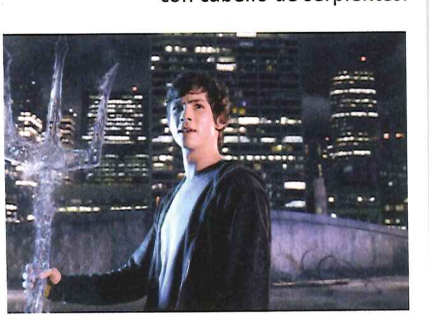
El trío protagonista: Percy, hijo de Poseidón; Annabeth, hija de Atenea y Grover, el sátiro.





NO MIRES A MEDUSA...

Concretamente a sus ojos, o si no te convertirás en piedra. En la película, Uma Thurman da vida a esta mortífera gorgona, quien fue castigada por la diosa guerrera Atenea en un arrebato de celos, convirtiéndola en un ser horrible con cabello de serpientes.





AL LÍMITE

Mel Gibson como padre coraje

Esta película supone el regreso de Gibson a la pantalla como intérprete después de ocho años encargándose de dirigir el cotarro en producciones como *Apocalypto*. Vuelve con un papel de policía, envuelto en situaciones de acción al estilo de sus «armas letales», pero con el inconfundible sello del director de *Casino Royale*. A Martin Campbell le gustan esos protagonistas con dramas personales extremos, que les condenan a la soledad y a ir a por todas sin tener nada que perder. El argumento, entretenido, en algún punto recuerda a la genial *Muerto Al Llegar* (*Dead On Arrival*, 1950). Ahí queda...

Director
MARTIN CAMPBELL
Reparto
Mel Gibson, Ray Winstone, Danny Huston.
Género
THRILLER/DRAMA
País de origen
UK/USA
Distribuidora
WARNER BROS.
wwws.warnerbros.es/edgeofdarkness/



EL RETRATO DE DORIAN GRAY

Como Dorian, la novela de Wilde jamás envejecerá

Director
OLIVER PARKER
Reparto
Colin Firth, Ben Barnes, Rebecca Hall, Rachel Hurd-Wood, Ben Chaplin, Caroline Goodall
Género
DRAMA/FANTÁSTICO
País de origen
Reino Unido
Distribuidora
AURUM
www.aurumproducciones.es

La novela de Oscar Wilde (publicada en 1890) ha tenido incontables adaptaciones al cine (la mejor, la filmada en 1945 por Albert Lewin). La última lleva la firma del británico Oliver Parker, en su tercera aproximación a la obra de Wilde (tras *Un Marido Ideal* y *La Importancia De Llamarse Ernesto*). La historia del dandy maldito que no envejece (su retrato es quien sufre los estragos del tiempo y los excesos) mantiene toda su vigencia en una sociedad que sigue venerando la belleza y la juventud por encima de todo. Colin Firth cumple bien en el papel de Lord Botton (aunque añoramos a George Sanders), mientras que Ben Barnes, en el papel de Dorian Gray, se limita a mostrarnos lo guapo que es... como actor, es otro cantar.

OTROS ESTRENOS



GREEN ZONE: DISTRITO PROTEGIDO

En busca de las armas de destrucción masiva

Matt Damon y el director Paul Greengrass vuelven a trabajar juntos en un explosivo *thriller* inspirado en los primeros días de la ocupación de Irak.

LA REINA EN EL PALACIO DE LAS CORRIENTES DE AIRE

El desenlace de la trilogía de Stieg Larsson

La adaptación cinematográfica del fenómeno literario de la década llega a su fin. ¿Se cobrará Lisbeth Salander su ansiada venganza?



CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN 3D

Ponte las gafas y agárrate a la butaca

Los estudios **Dreamworks** explotan a fondo la fiebre por las tres dimensiones en un nuevo largo de animación, firmado por los directores de *Lilo & Stitch*. Cuidado con las llamaradas.

TRÁILERS



A NIGHTMARE ON ELM STREET

www.nightmareonelmstreet.com

Michael Bay sigue recuperando mitos del *slasher* ochentero. Tras Jason y Leatherface, le toca el turno a Freddy Krueger. Jackie Earle Haley sustituye al mítico Robert Englund.



THE A-TEAM

www.ateam-movie.com

Parecía broma, pero es real. Joe Carnahan resucita el mito catódico, y de qué manera, con Liam Neeson de Hannibal Smith.

POR ANA MÁRQUEZ, SUNSHINE Y BRUNO SOL





LUNA NUEVA

Una edición doméstica bien cuidada y para todos los gustos, y bolsillos

Director
CHRIS WEITZ
Reparto
Kristen Stewart, Robert Pattinson...
Audios
CASTELLANO, INGLÉS... (DTS 5.1 y DTS HD)
Subtítulos
Castellano, inglés...
Distribuye
AURUM
18 € (DVD)
24 € (2 DVD)
79,95 € (Cofre DVD y Blu-ray)
31,95 € (2 DVD en Estuche Metálico y 2 Blu-ray)
31,95 € (Pack Blu-ray)



Nada más y nada menos que tres ediciones diferentes de la segunda entrega de *Crepúsculo* en *Blu-ray* y cuatro en DVD. La saga vampírica da para muchos extras y para muchos formatos; así para los que simplemente quieren ver y coleccionar la peli, está la edición normal y, dependiendo de lo que veneres la historia de Bella y Edward tienes un cofre de Edición Limitada con póster exclusivo, postales, brazalete, llavero... o algo menos ambicioso en una edición con estuche metálico que incluye tres discos repletos de contenido adicional: avance exclusivo de *Eclipse*, escenas eliminadas, vídeos musicales, *Making Of*...

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★★



Bella tendrá que viajar hasta Roma para evitar los planes de Edward... y así permanecer con él ¿toda una eternidad?

Esta rubia, perteneciente a los Vulturis, es dañina hasta decir basta y lee la mente de cualquier persona con la que haya tenido contacto físico.



2012

Te sentirás culpable por divertirte tanto con el fin de la humanidad



El gran Cecil B. DeMille estaría orgulloso del trabajo de Roland Emmerich. Este alemán lleva más de una década diseñando montañas rusas fílmicas en las que el espectáculo está por encima de todo, beneficiándose a conciencia de los avances en efectos especiales. Los de ***2012*** quitan el aliento, al mostrarnos cómo será la aniquilación de nuestra civilización, debido al calentamiento del núcleo de la tierra. Te esperan 158 minutos de aúpa, rebosantes de destrucción y excesos infográficos. Coge unas palomitas, apaga el móvil y disfruta como un niño.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director
ROLAND EMMERICH
Audios
Castellano y catalán 5.1, inglés DTS-HD
Subtítulos
Castellano, inglés, portugués
Distribuye
SONY PICTURES H.E.
17,99 € (DVD)
19,99 € (2 DVD)
29,99 € (Blu-ray)
12,99 € (UMD)





ÁGORA

Una perspectiva diferente sobre la creación del Imperio Romano «made in Spain»

BLU-RAY DVD ¿Aún no has visto ***Ágora*** y no sientes curiosidad por saber por qué ha sido premiada con 7 Goyas? Pues ahora tienes una nueva oportunidad de verla, en el salón de tu casa y con una calidad de imagen extraordinaria, sobre todo si te haces con la edición *Blu-ray*. Una superproducción de Amenábar quien, aunque no consiguió el galardón como mejor director, aborda la historia antigua, la Roma Imperial y la Grecia Clásica como nunca antes se había hecho.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **ALEJANDRO AMENÁBAR** Reparto: **Rachel Weisz, Max Minghella...**
Audios: **Castellano e inglés 5.1 & 5.1 DTS HD** Subtítulos: **CASTELLANO**
Distribuye: **20th. Century Fox H.E. 19,95 € (DVD) 24,99 € (2 DVD) 30 € (Blu-ray)**



Gracias a Alejandro Amenábar la filósofa Hipatia y sus teorías sobre el universo son conocidas ya casi como las de Platón, Galileo o Copérnico.







PADRE DE FAMILIA: ALGO, ALGO DEL LADO OSCURO

El Imperio Contraataca, parodiada de forma tan salvaje como magistral

BLU-RAY DVD Es increíble lo que pueden dar de sí 55 minutos, en las manos del equipo de *Padre De Familia*. En esta segunda parodia del universo *Star Wars*, no sólo se cachondean de situaciones y diálogos que todos conocemos, sino que nos descubren (y explotan cómicamente) aspectos de *El Imperio Contraataca* en los que ni siquiera habíamos reparado los mayores *fans* de la saga. Este DVD/BD es un torrente de *gags*, pero nos quedamos con el entrenamiento en *Dagobah* (intercalado con secuencias reales de *Rocky IV*), y con el ataque de los AT-AT en *Hoth*.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director
DOMINIC POLCINO
Audios
Castellano DTS 5.1, inglés DTS-HD 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
20th Century Fox H.E.
14,95 € (DVD)
19,95 € (BD)

G-FORCE

No te extrañe si el niño te pide una cobaya

BLU-RAY DVD Esta producción de la **Disney** y Jerry Bruckheimer tiene un objetivo claro: los niños. Desde el primer minuto de metraje quedarán absortos con las aventuras de este comando de cobayas, dotadas de *gadgets* que pondrían verde de envidia al mismísimo James Bond. Sus impecables efectos especiales nos harán creer que ver hablar a un roedor es lo más natural del mundo. Eso sí, si ya tienes barba, la simplicidad de los diálogos te dejará con las cejas levantadas.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director:
HOYT H. YEATMAN
Audios
Castellano DTS 5.1, inglés 5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Walt Disney Studios
29,95 € (BD+DVD)
21,95 € (DVD)





En la V.O. Penélope Cruz pone voz a la cobaya Juárez. Su hermana Mónica la dobla al castellano. Sí, perdemos con el cambio.

NOTICIAS



¡HASTA EL INFINITO... Y MAS ALLÁ!

La espera hasta el estreno en cines de ***Toy Story 3*** será algo más llevadera gracias al lanzamiento, el próximo 28 de abril, de las dos primeras aventuras de Woody y Buzz en *Blu-ray*. Conociendo el impresionante acabado que da **Pixar** a sus BD, no podemos esperar a echarles el guante.



HARRYHAUSEN EN ALTA DEFINICIÓN

Otro estreno, el del *remake* de *Furia De Titanes*, ha animado a **Warner Home Video** a comercializar, el 6 de abril, la edición en *Blu-ray* del filme original de 1981. La mano del genial Ray Harryhausen está presente en todo el panteón de criaturas que atormentarán a Perseo (Harry Hamlin): desde Medusa hasta el Kraken. Pura magia *stop motion*.



UNA SPACE OPERA DE PATA NEGRA

Tras su emisión en la 2 de TVE, ***Plutón BRB Nero*** llega al formato DVD en una caja metálica que reúne en 6 discos las dos temporadas completas de esta delirante creación de Álex de la Iglesia. El precio, 29,95 €. Edita **Cameo**.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



A QUÉ JUEGA Cristina

Ambas pantallas corresponden a varios programas emitidos por EATV donde se puede ver a Cristina junto a la banda de Liverpool en la presentación de Rock Band The Beatles y junto a Paula Prendes (la otra presentadora de EATV) hablando sobre The Saboteur.

CRISTINA PEDROCHE

DE PRESENTADORA DE VIDEOJUEGOS A REPORTERA BOMBÓN DE LA SEXTA

Maneja el micro de Sé lo que hicisteis tan bien como el de Sing it... y la guitarra de Guitar Hero como una rockera ¡La reportera nos demuestra que es una auténtica jugona!

Seguro que su cara te suena... Todas las tardes, a eso de las cuatro de la tarde, se cuela en tu casa a través de la caja tonta para contarte de primera mano los acontecimientos sociales más relevantes del panorama nacional e internacional. Es la nueva sonrisa de *Sé lo que hicisteis* y ha dejado por unas horas su micro de reportera intrépida para demostrarnos que además de saber exprimir la paciencia de los famosos también es una auténtica jugona. Y es que, anteriormente, fue co-presentadora de *EATV* (la tele On-line de **EA**).

«De siempre me han gustado bastante los videojuegos, pero presentando EATV aprendí mucho sobre ellos y descubrí que este mundo no es sólo un juego, sino que es un mundo que a día de hoy puede competir con otras disciplinas como el cine o la música», explica Cristina quien, además, se confiesa una gran consumidora de videojuegos. ***«Antes, me gustaban más las aventuras, pero ahora que tengo poco tiempo prefiero los de conducción como Need For Speed, o los de fútbol. Que no salga de aquí, que sino EA se enfada... soy más de PES, gráficamente puede que FIFA sea superior, pero la jugabilidad de PES es más divertida. Y mi juego favorito, sin duda, es Sing it, ya que contiene las mejores canciones de los Jonas Brothers, con videoclips incluidos. ¡Nick me encanta! (Risas)»***.

«Ser reportera de Sé lo que hicisteis es como un juego»

No sabemos realmente de donde saca el tiempo Cristina, pues además está estudiando cuarto de Turismo y Dirección de Empresas, ***«ahora mismo mi vocación es la tele, pero no descarto para nada en un futuro trabajar de lo que estoy estudiando»***, comenta y continúa diciendo: ***«lo que más me gusta de ser reportera es estar en contacto con los famosos, hay que ser rápida y tienes que agudizar el ingenio para conseguir lo que quieres. Los guiones son como los de un videojuego, ya que te marcan retos. De hecho, ponen "Misión 1: conseguir que el famoso se ponga el sombrero hortera que llevas. Misión 2: que el famoso diga una determinada frase...!" ¡Sería divertido que hicieran un juego de Sé lo que hicisteis! (Risas).***

Directamente después de «Sé lo que hicisteis» vino Cristina a la sesión fotográfica. Siempre con una sonrisa, a pesar de una larga jornada como reportera subida en sus tacones de vértigo, no dudó en posar para nosotros con la guitarra del Guitar Hero. Aunque nos confesó que lo que mejor se le da es cantar y tocar la batería.

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: JAVIER BAUTISTA / AGRADECIMIENTOS: MEZCLA

JUST CAUSE 2

Siéntete libre vistiendo como Rico Rodríguez y sé el protagonista de tu propia aventura



Camisa de manga larga de cuadros, de Oxbow.

Cinturón de piel con tachuelas, de Levi's. **47 €**

Botas de piel en color marrón, de Clarks. **109 €**

Collar con cadena y colgantes, de Diesel. **85 €**

Vaqueros en color azul oscuro con costuras en blanco. De LRG. **100 €**

POR ANA MÁRQUEZ

PRINCE OF PERSIA



CÓMIC

Autor **Jordan Mechner**
Editorial **Norma Comics**
Páginas **208**
P.V.P. **16 €**



Atrapado en las viñetas...

Sabemos que al Príncipe de Persia no hace ninguna falta que lo presentemos, pero tal vez a Jordan Mechner sí: este neoyorquino, que publicó su primer videojuego, *Karateka*, mientras aún cursaba estudios en Yale, fue el creador del clásico *Prince Of Persia* de 1989. Las horas que muchos hemos echado con este juego, avalan el genio de este hombre que ahora se adentra en un territorio nuevo para él: el cómic. Y es que Mechner es co-autor de esta adaptación de la célebre franquicia, junto a A.B. Sina (al guión), y LeUyen Pham y Alex Puvilland a los lápices, en la que se explican los orígenes del Príncipe, la saga, y la funesta profecía de las Arenas del Tiempo. Los aficionados al cómic y *fans* de *Prince Of Persia* tienen, pues, una cita ineludible con esta cuidadísima novela gráfica, que tiene la garantía de tener al creador original al frente de esta adaptación.



A ESCALA

MR. POTATO IRONMAN
Una patata transformable

La familia del Sr. Patata no para de crecer, y es que son muchos los iconos de los que **Hasbro** toma buena nota. Lo último es apuntarse a la moda de los superhéroes con esta próxima versión «blandita» de Ironman. Irá pertrechado con su armadura, pero incluyendo otras piezas clásicas.
Fabricante **Hasbro** Tamaño **19,5 cm.**



VANESSA DE KOF
Lucha a pecho descubierto

Vanessa es la primera figura de una serie de ediciones limitadas basada en *The King Of Fighters*. Está fabricada en PVC y saldrá a la venta entre los meses de abril y mayo.
Fabricante **Yamato USA**
Tamaño **30,5 cm**
P.V.P. **114,99 $**

FLASH
Héroe del universo DC

Si existe un superhéroe por el que sentimos pasión extrema, ése es *Flash*. ¿*Spiderman*? Sí, claro. ¿*Lobezno*? Por supuesto. ¿*Batman*? ¡Acabáramos! Pero *Flash* siempre ha tenido un atractivo especial, con ese traje rojo tan molón y esa jovialidad inherente tan unida a sus habilidades como supervelocista.
Fabricante **DC** P.V.P. **70 €**



LIBROS

Sangre vagabunda
Un grande de novelas negras

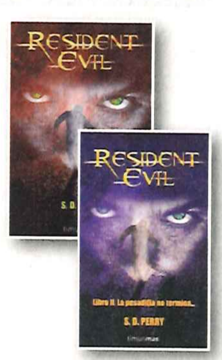
James Ellroy, conocido entre los cinéfilos por ser el autor de las novelas en que se basaron éxitos de pelis como *L.A. Confidential* o *La Dalia Negra*, concluye la trilogía *Underworld USA Trilogy* -compuesta por *América* y *Seis de los grandes*- con ***Sangre vagabunda***, que gira en torno a los convulsos eventos de la sociedad americana de los 60. La novela que nos ocupa transcurre en el verano del 68 (tras la muerte de Luther King y Robert Kennedy), cuando un grupo con oscuros intereses se prepara para la Convención Demócrata de Chicago, mientras las vidas de tres personajes se cruzan en una búsqueda funesta.

Autor **James Ellroy**
Editorial **EDICIONES B**
P.V.P. **25 €**

Resident Evil
Todo sobre la saga de Capcom

Hora Cero, *La Conspiración Umbrella* y *La Ciudad De Los Muertos* son los tres relatos que agrupa el primer volumen de esta edición Coleccionista de ***Resident Evil***, reunidos por primera vez en un solo tomo y en orden cronológico. El segundo volumen, por su parte, recoge los tres títulos que cierran esta célebre serie en su versión impresa: *Inframundo*, *Némesis* y *Código Verónica*. En total, seis relatos en ediciones de lujo que aúnan toda la mitología de la mítica serie de videojuegos sobre apocalipsis zombi y conspiraciones tecnológicas en torno a la ciudad de *Raccoon City*.





Autor **S.D. Perry**
Editorial **TIMUN MAS**
P.V.P. **32 €**
(CADA EDICIÓN)

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS





YAKUZA 3
Varios
★★★★☆

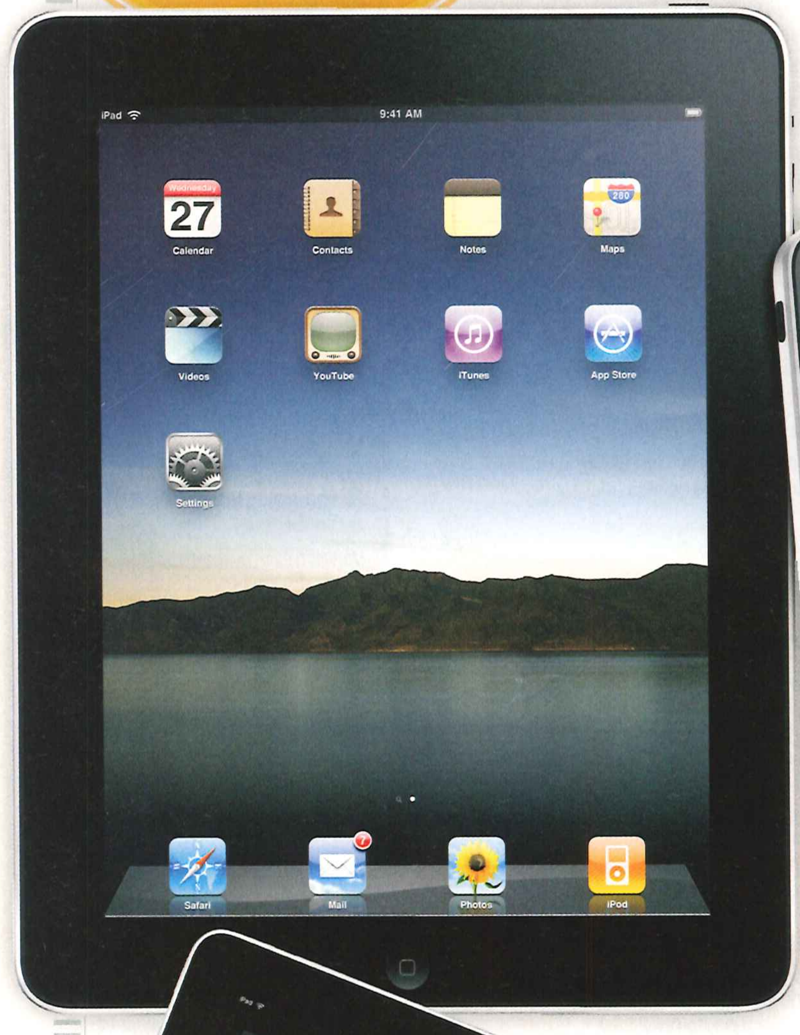
31 cortes cuya personalidad armónica básica fluctúa entre la euforia electrónica desatada y la melancolía japonesa puntual. En comparación con anteriores partituras de la serie Yakuza, la obra es mucho más bailable, violenta y peleona, pero es la pericia del compositor Hidenori Shoji manipulando artificialmente instrumentos (para conseguir infundir en el oyente sensaciones opresivas), lo que convierte un simple proceso de distorsión en natural evolución (31 $). www.cdjapan.co.jp



FINAL FANTASY XIII
Masashi Hamauzu
★★★★☆

Masashi Hamauzu evita viajar por la desgastada carretera temática construida en el pasado por Nobuo Uematsu, y efectúa una meditada galopada pianística por un sendero instrumental que mezcla *rock* con orquesta e instrumentos electrónicos. Empleando como brújula la volátil contundencia de arpas y violines, Hamauzu recorre su camino a ritmo de domesticada irrealidad marcial y reinventa el sonido de la aventura mientras viaja por 4 CD absolutamente épicos (41 $). www.cdjapan.co.jp

POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS





TOCAR PARA CREER

IPAD

Es el nuevo invento de Apple, que bien podría considerarse como el dispositivo multimedia más portable, accesible y directo del mercado. Y es que, con el iPad podrás navegar por Internet, escribir correos, almacenar fotos y ver pelis, e incluso ejecutar las 140.000 aplicaciones ya disponibles en la Store de Apple. Todo ello a través de una pantalla multi-touch de 9,7", retroiluminada por LED y con tecnología IPS. Apenas pesa 680 gr., mide 13,4 mm. de grosor y estará disponible con 16, 32 y 64 GB de memoria flash. A la venta a finales de abril. En EE.UU. el precio oscilará entre 499 $ y 699 $, según la memoria. www.apple.com/es

LO MÁS FRIKI DEL MES

ARCADE MUGS



Lo de estas tazas desde luego no es «tecnología punta», pero bien merecían una mención: al introducir en ellas un líquido caliente, muestran al completo las pantallas de Space Invaders o Pac Man.
7,99 $ www.thinkgeek.com



PEQUEÑITO Y FULL HD

VPC-CS1

Ideal para llevar siempre contigo e inmortalizar cualquier momento para compartirlo con tus colegas en Facebook o en otra red social. Y es que, esta cámara súper slim realiza fotos de 8 Megapíxeles y vídeos Full HD 1080i, pero también en formato MPEG que proporciona archivos pequeños y fáciles de procesar. Posee además zoom avanzado de 10 aumentos y Sound Zoom que realiza grabaciones de sonido claras y naturales.
299 € www.sanyo.es

MP5 MULTICOLOR

XEMIO-950



Este reproductor MP5 destaca sobre todo por su efectiva pantalla táctil de 2,8" y una memoria de 4 GB. Lleva altavoz incorporado, función de grabación y E-book, radio FM, conexión USB y una batería de Litio recargable con una autonomía de 4 horas en reproducción de vídeo y 6 horas de sonido. Es muy ligero (69 gr.) y de reducidas dimensiones (94 x 12,5 x 60 mm).
69 € www.lenco.eu





TODO EN UNO

SONY ERICSSON VIVAZ PRO

Un móvil con las mejores prestaciones multimedia y encima con teclado deslizante. A ello hay que sumarle la inclusión de una cámara de 8,1 Megapíxeles que permite además la grabación de vídeo a una resolución de 720p. Posee conectividad tanto por Wi-Fi como 3G y una pantalla táctil de 3,2". (Su lanzamiento está previsto para el segundo trimestre de 2010). www.sonyericsson.es

Lo mejor del mes en PS3 PSP

Tres grandes propuestas para PS3 Y PSP

1

Saca el máximo partido al Sixaxis de tu DualShock 3 en los juegos de conducción con este volante de Ardistel. 14,95 €
★★★☆☆



2

Minimando a distancia USB de Blu-ray/DVD para PS3. Funciona con una pila tipo botón y es de Ardistel. 9,95 €
★★★★☆



3

Pack de Herederos de Nostromo. Incluye los cables necesarios para cargar tu PSPgo en el coche, cable USB, funda, correa y protector de pantalla. 19,90 €
★★★☆☆

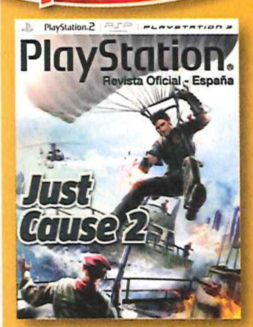




EL REMAKE PARA PSN CON EL QUE SOÑAMOS

La redacción, en pleno, no deja de soñar con ver algún día estos clásicos de su infancia entre la oferta de juegos de la PSN Store...

LAS OTRAS PORTADAS





El sobresaliente sandbox de Avalanche Studios está dispuesto a convertirse en la auténtica sorpresa de la temporada. Acción, espectáculo y calidad no le faltan, ni imágenes escalofriantes como las que veis aquí...



Last Monkey
BURNING RUBBER
«Antes de decantarme por los shooters en segunda persona, quemaba el asfalto en mi Amstrad.»





Nemesis
HEAD OVER HEELS
«Y Batman, Monster Max... Bernie Drummond y Jon Ritman eran los dioses de los juegos isométricos.»





Lloyd
CADILLACS & DINOSAURS
«Con las monedas que me dejé en esta recreativa podría haberme comprado mi propia Neo-Geo.»

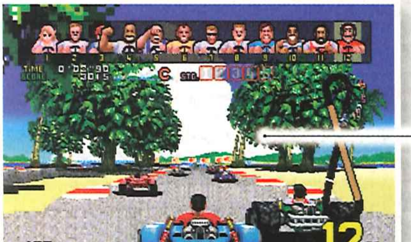




Sybil
FREDDY HARDEST
«Mi madre se compró un joystick para poder jugar ella. Gracias, mamá.»

Anna
SNOW BROS
«Cuando era la reina de los recreativos de mi barrio me gustaba gastar los ahorros en los hermanos de nieve.»

De Lúcar
SENSIBLE SOCCER
«La página más gloriosa del fútbol en consola la escribió un juego que hoy podría funcionar en un móvil.»





The Elf
POWERDRIFT
«Uno de los grandes reyes del scaling en recreativa está pidiendo a gritos su aparición en la Store. ¡Lo quiero ya!»





John Tones
THE LAST NINJA
«The Last Ninja, una cuidadísima, compleja y atmosférica videoaventura de acción que nació en C64.»



Edgar & Cía
SOLEIL
«Desde que obtuve el poder de hablar con los animales mi vida cambió. Los humanos son mucho más aburridos.»





Resultados de Concursos

CONCURSO SINGSTAR MECANO
Ganadores de 1 edición especial:
Yésica del Amo Sánchez (MADRID)
Yago Sala Carbonell (BARCELONA)

Ganadores de 1 juego PS3 + 1 juego PS2:
José Mª Cruz Fuentes (BARCELONA)
Paloma Pitarch Morán (CASTELLÓN)
Alex Ventura Navarro (TARRAGONA)
Iker Campón Petricorena (GUIPÚZCOA)
Pablo Gargallo Beltrán (CASTELLÓN)
Eloy Velasco Paredes (BARCELONA)
Álvaro Martínez Ramos (ALICANTE)
Lluis Roca del Pino (TARRAGONA)
Ramón Mª Calvo Guerrero (GUIPÚZCOA)
Antonio Rodríguez del Álamo (BADAJOZ)

CONCURSO

Esquía con

PlayStation® Revista Oficial - España y



cerler
formigal
javalambre
panticosa
valdelinares

100 FORFAITS DOBLES

VALIDOS PARA LA TEMPORADA 2009 / 2010

CÓMO GANAR 2 FORFAITS DE UN DÍA:

Envía un SMS al 25152 con:
play esqui nombre y apellidos

Ejemplo: play esqui rosa pardo gimenez

¡Y al instante sabrás si lo has conseguido!

(promoción vigente desde el 16 de marzo al 15 de abril)

Coste del SMS 1,39€ IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com El premio no podrá ser canjeado por dinero. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas, S.A. con motivo de este concurso y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiendose a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid.





www.aramon.es


JUST CAUSE 2
A LA VENTA 26.03.10
SIEMBRA
EL CAOS
JUSTCAUSE.COM
PS3
Games for Windows
XBOX 360
18
www.pegi.info
SQUARE ENIX.
AVALANCHE STUDIOS
eidos
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
Just Cause 2 © 2010 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. Developed by Avalanche Studios. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. JUST CAUSE, the JUST CAUSE 2 logo, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS is a trademark of Fatalist Entertainment AB. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.